VIDEO
ZZAP!
CONSOLE
8 BIT
XENIA EDIZIONI
CONTINUA LA SUA CORSA IL
GRANDE CONCORSO
DI ZZAP!
Da questo mese potete spedire le cartoline
SPECIALE
NINTENDO
Provati e messi a nudo i giochi del NES e GAMEBOY
WINTER CAMP
In attesa di Creatures II eccovi un gioco fresco fresco
ALIEN WORLD
Come un'astronave può diventare un insetto
CHAMPIONSHIP OF EUROPE
E' il primo della valanga calcistica?
GIUGNO 1992 - Anno VII Numero 68- Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

HEY PICCOLO!
È VERO CHE IL TUO È A COLORI?

VUOI PROPRIO VEDERLO?

IL MANUALE DEL VIDEOGIOCO IN BIANCO E NERO

LYNX

NUOVO ATARI LYNX

IL VIDEOGIOCO PORTATILE A COLORI CON GRAFICA A 16 BIT E SUONO STEREO A 32 BIT

A SOLO 189.000 LIRE

In vendita presso tutti i migliori negozi di giocattoli e di Hi-Fi

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21
20095 Cusano Milanino (MI) - Tel. 02/6134141

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloisa, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini, Giovanni Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn. **Progetto grafico e videoimpaginazione:** Carlo e Alessandra Gandolfi **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 **Fotolito:** Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano *Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

OGNI MESE IN EDICOLA

EDITORIALE

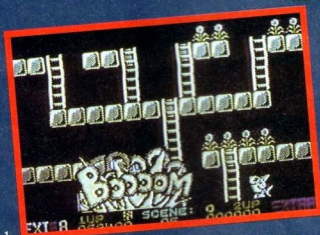
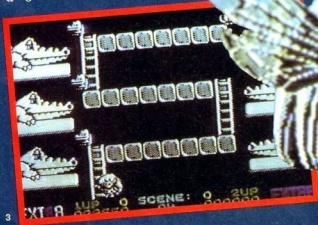
COME SI CAMBIA...

E rieccoci insieme ancora una volta, e ancora una volta ci sono novità. Vi abbiamo coinvolto con le nostre recensioni, strabiliato con la nostra posta, incuriosito con le nostre novità. Vi abbiamo dato la possibilità di vincere con il nostro concorso, di ridere insieme ai Bova Byte, e adesso? Adesso è il momento di meravigliarvi con le nostre super recensioni per gli appassionati Nintendo, oltre naturalmente a quelle per il Commodore 64.
Da questo numero Zzap! si arricchisce di una rubrica dedicata proprio al mondo delle console Nintendo, ovvero il mitico NES e lo stravendutissimo Game Boy. Insomma, ce la stiamo mettendo proprio tutta per darvi il meglio del meglio del meglio. Come sempre, del resto.
Fra una chiacchiera e l'altra ho scordato poi di rivelarvi il messaggio subliminale nascosto fra le righe dell'Editoriale di due numeri fa. Per scoprirlo dovete semplicemente leggere la prima parola (parola, e non lettera) di ogni riga. Facile, no?
E prima di augurarvi una piacevolissima lettura, colgo l'occasione delle ultime righe di Editoriale per salutare, purtroppo per sempre, Riccardo Bruno, ovvero il nostro fedelissimo lettore Riky '73. L'abbiamo perduto per colpa di una moto e un casco lasciato a casa, invece che sulla testa. E' un appello che rivolgo a tutti voi: guidate con prudenza e mettete il casco. Un lettore vi basti d'esempio, mai e poi mai ne vorremmo un altro.

Stefano Gallarini

S
JALECO
cassetta

RODLAND

Anche questo mese pubblichiamo una succulentissima recensione per Spectrum, il gioco in questione è Rodland; un bellissimo platform game che sicuramente non potrà fare altro che affascinarvi.
La storia del gioco è la solita, di conseguenza ve la accenno solamente. La madre dei due protagonisti viene rapita da un demone che ora la tiene prigioniera nella sua impenetrabile fortezza. Siccome di mamma c'è ne una sola i nostri due simpatici protagonisti (un ragazzo ed una ragazza) partono verso la reggia del malvagio intenzionati a salvarla.
Per riuscire a liberarla, dovranno affrontare una serie di livelli popolati da mostroni. Per eliminare i nemici sarà sufficiente "accalappiarli" uti-

1: Ops! evidentemente devo avere calpestato una bomba.

2: Sono questi i disegni che voglio vedere su uno Spectum!

3: Uno dei vari mostroni che incontrerete in giro per i livelli.

4

4: Wow! ma allora i colori esistono davvero.

5: Ho trovato la trovata e l'avventura é cominciata.

6: Scarpe! Stivali! Accorrete gente, vendo tutto a metà prezzo.

lizzando l'arma in dotazione (una specie di arma alla Ghostbusters). Dopo di che bisognerà sballottarli a destra e sinistra finché non schiattano. Una volta morti rilasceranno dei bonus, come: le bombe, le bombe rimbalzanti e vari altri tipi di ordigni esplosivi.
Tutti i livelli sono disseminati di fiori, che se raccolti trasformano i cattivoni in una specie di bocciolo di rosa.
Blastando gli alieni vegetaliformi, potrete raccogliere delle lettere da loro rilasciate. Se riuscite a completare la scritta EXTRA situata in basso allo schermo, sarete gratificati con la schermata di una fatina e omaggiati d'una ricchissima nonché succulenta vita extra.
Ogni tanto dovrete sfidare un mostrone, molto tenace e molto duro a morire.
Naturalmente alla fine del gioco ci sarà il cattivissimo demone ad aspettarvi, ammazzatelo e potrete vivere per sempre felici e contenti.

5

Bellissimo, non ho altre parole per descrivere Rodland. La giocabilità é altissima, la grafica (sebbene sia monocromatica) é ben definita e ricca di particolari. Il sonoro sfrutta egregiamente le capacità della macchina. Veramente non pensavo potessero ancora uscire delle cose così belle per il piccolo di casa Sinclair. Un gioco consigliato a tutti gli affezionati possessori di uno Spectrum (128).

PRESENTAZIONE 89%

Bellissime (per uno Spectrum) le schermate statiche.

GRAFICA 90%

Monocromatica, ben definita e molto ricca di particolari.

SONORO 83%

Sopra lo standard medio.

APPETIBILITA' 91%

Attrae subito sin dal primo istante.

LONGEVITA' 90%

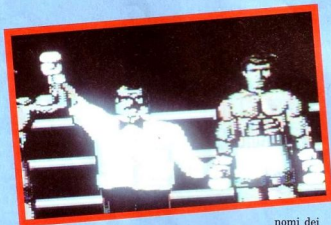
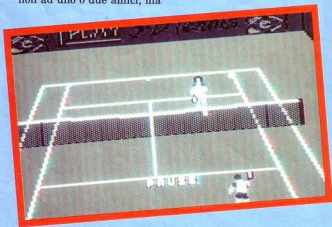
Stancarsi è pressoché impossibile.

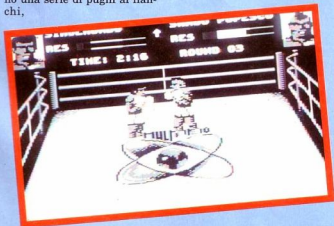
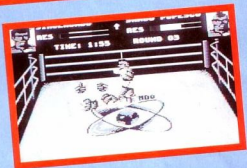
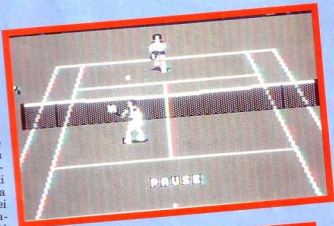
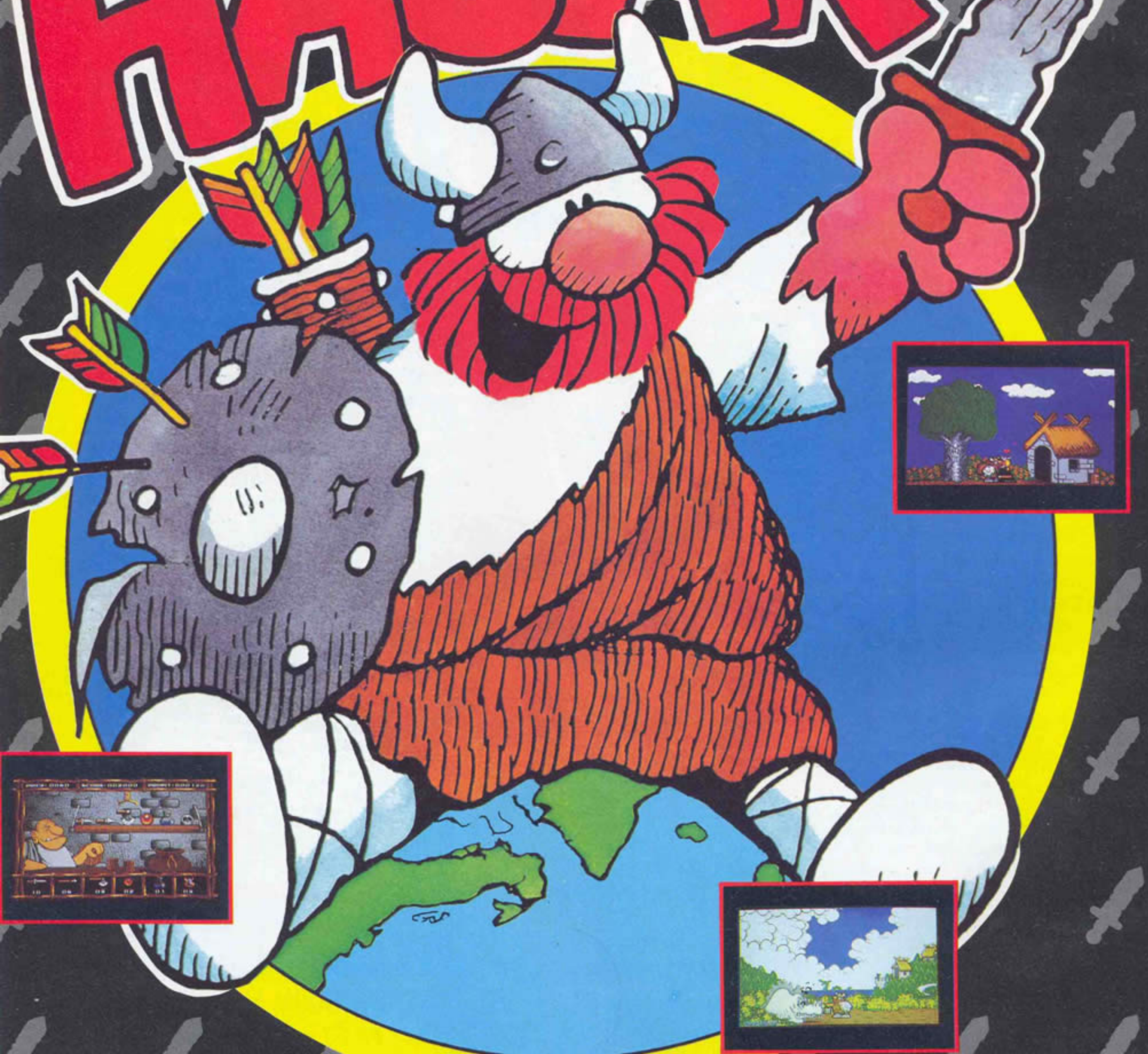
GLOBALE 91%

Se avete uno Spectrum correte subito a comprare Rodland!

6

3D "SIMU
DAI GUANTONI A

Dopo il discreto successo ottenuto dal suo gioco di calcio, la Simulmondo ci propone altri due capitoli da aggiungere alla nostra collezione 3D World, e precisamente il Tennis e la Boxe. Come già era successo per 3D Soccer, in queste simulazioni sportive i programmatori hanno dato molta importanza al realismo, sia per quanto riguarda la naturalezza nei movimenti , per le diverse mosse possibili, sia nell'ambito delle regole di gioco, introducendo tutti i principali tornei e match di importanza mondiale e dandovi inoltre la possibilità di effettuare parecchi esercizi di allenamento per poter prendere dimestichezza con il completo sistema di controllo. In 3D World Tennis avrete la possibilità di giocare insieme non ad uno o due amici, ma

con ben 63 altre persone (sì, potete finalmente chiamare tutti i numeri presenti sulla vostra rubrica!), creando un megatorneone che vi terrà impegnati almeno per quattro mesi (solo due se giocate anche di notte). Oltre a questa opzione di massa, sono stati inclusi nel programma i nomi dei giocatori più importanti del momento e, se ve ne sentite degni, potete incominciare una carriera dal nulla per arrivare magari fino alla vetta di tutte le classifiche mondiali; per aiutarvi in ciò, c'è la già citata possibilità di allenamento e pratica, così potrete provare il servizio, il dritto e il rovescio, lo smash e tutti i colpi che un buon simulatore di Tennis dovrebbe offrirvi. Dal punto di vista grafico, è stata impostata una prospettiva soggettiva, perciò se vi dirigerete verso la rete, vedrete di conseguenza restringersi la vostra visuale del campo, dandovi però la possibilità di colpire più semplicemente le palle che vi passeranno vicino. Oltre a tutto questo, i programmatori della Simulmondo ci assicurano che l'influenza del terreno di gioco si farà sentire visibilmente, ottenendo conseguentemente rimbalzi diversi a seconda che giochiate su terra,

LWORLD"
LLE RACCHETTE

su cemento o su erba; non male vero? Cos'altro posso dirvi, chi vivrà vedrà (perciò speriamo di veder tutti un'altro ottimo prodotto di questa casa bolognese).
3D World Boxing pretende di essere uno dei migliori pugilati mai apparsi per il buon vecchio C64, essendo il primo ad avere un movimento di 360 gradi dei pugili sul ring con grafica non vettoriale ma realistica; questa innovazione tecno-grafica vi consentirà di aggirare e combattere non più solo sul piano orizzontale e verticale, ma anche da altre inclinazioni, rendendo il tutto più realistico ed avvincente. A livello tecnico la Simulmondo ha introdotto tutti i principali pugni consentiti dalle regole sportive, e, per la prima volta, sarà consentito al giocatore di affrontare il proprio avversario con il clinch (che per i non esperti del mestiere, è quel momento in cui i pugili si abbracciano e, invece di baciarsi, si scambiano una serie di pugni ai fianchi, nelle costole e al fegato). Anche qui è stato dato particolare rilievo allo studio dell'intelligenza artificiale dei pugili, prendendo in considerazione fattori come la stanchezza fisica, la velocità di movimento sia dei pugni che dei pugili, l'allenamento e l'abilità di ogni singolo avversario nel subire e nell'infliggere colpi, in modo da ottenere uno schema di gioco il più possibile vicino alla realtà dei fatti. Anche in questo caso speriamo che le aspettative siano ripagate dai fatti, comunque sono fiducioso e spero di poter darvi maggiori informazioni sui prodotti della Simulmondo il più presto possibile. Ciao a tutti e... Rimanete in linea!

HÄGAR
THE HORRIBLE
Il vichingo più famoso del mondo è pronto ad imperversare sullo schermo del tuo computer... Aiutar Hagar a combattere, bere e mangiare nel corso del suo viaggio intorno al mondo alla ricerca di un prezioso bottino, e fai in modo che non si dimentichi di portare abbastanza souvenir per sua moglie Helga, o sarà costretto a saltare la cena!
Unisciti ad Hagar e ad i suoi amici in questo platform-game pieno di azione e avventura: sicuramente ti divertirai un sacco! Parola di vichingo!
'HAGAR THE HORRIBLE' è disponibile per AMIGA e C64 (cassetta e disco).
© King Features Syndicates, Inc./Distr. Buls. ™ The Hearst Corporation, Inc.
SOFTE
via Antonino Salinas, 51/B - 00178 -
tel. 06/7231811 - fax 06/723181
> D M I
KINGSOFT

CONCORSO!!

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

E il fatto che non abbiate l'orologio non è una buona scusa; anzi, l'orologio ve lo regaliamo noi.

Zzap! ha deciso di farvi contenti, cari lettori, regalando a 300 di voi un bellissimo orologio Scoop personalizzato con il vostro nome e cognome. Come fare per essere uno dei fortunati vincitori è semplice: dovete solo completare la cartolina che vedete in basso con tre bollini che troverete in questo e nei prossimi numeri di **Zzap!** (i bollini devono appartenere a numeri diversi della rivista). Una volta completata la cartolina, aggiungete i vostri dati e inviatela in busta chiusa, entro il 15 Settembre 1992 a **Xenia Edizioni srl, via dell'Annunciata n°31 -20121 MILANO.** Le estrazioni avverranno il 30 Settembre 1992 in presenza dell'intendente di Finanza. Fino a quel momento restate pure tranquilli, anche se sappiamo che non vedete l'ora... di vincere, naturalmente!

Aut. Min. Ric.

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

Nome ____________ Cognome ____________

Via ____________ n. ____

Città ____________ CAP ____________

(scrivete a macchina o in stampatello)

64 HI-TEC disco cassetta

ALIEN WORLD

Contrariamente a quanto il titolo possa far pensare, questo gioco non è ambientato in un qualche mondo extraterrestre in cui voi dovete avventurarvi con la vostra astronave seminando morte e distruzione. Infatti il tutto si svolge tanto tempo fa, all'epoca dei sortilegi e della magia.

Mentre tutto il villaggio era raccolto per assistere al matrimonio tra Kai e Medb, il lurido demone Feg (non che si siano sprecati più di tanto nella lunghezza dei nomi, sono davvero così tirchi da quelle parti?) fece la sua

1: Che espressione abbattuta. Chissà questo chi è?

2:Un vermazzo vi minaccia? Ve lo avevo detto di lasciar stare la pesca col verme...

3

apparizione e ne approfitto per rapire la sposa (Medb). Colui che stava celebrando il rito matrimoniale era il druido supremo. Questi, vedendo il dolore di Kai per la perdita della sposa e la sua ferrea volontà di far di tutto per recuperarla, decise di intervenire trasformando il caro Kai in un essere completamente nuovo (a loro, ma noi lo potremmo anche definire come un insetto con le caratteristiche di un'astronave). Sotto queste mirabolanti sembianze, Kai possiede un grande potere. Può sparare proiettili mortali in diverse forme, assorbire un gran numero di attacchi senza soccombere, cambiare la propria forma d'attacco e perfino utilizzare la stregoneria "ottenibile" presso alcuni negozi disseminati lungo il percorso da seguire.

A proposito di quest'ultimo, c'è da dire che è disseminato con i componenti di quella che potrebbe essere definita la serie più variegata di demoni dell'universo. Alcuni hanno addirittura le sembianze di putti.

Alien World, eh? E con un nome simile mi vorreste far credere che le astronavi non c'entrano? Beh, effettivamente di astronavi ne ho viste pochine (nessuna, và), ma in compenso di demoni ce ne saranno, sì e no, tre. Sceneggiatura a parte, il gioco è carino. All'inizio non può proprio essere definito esaltante, con tutti quegli avversari completamente imbranati, ma dal terzo livello in poi ci si comincia a divertire sul serio. Tecnicamente è piuttosto ben fatto. Il numero degli sprite sullo schermo non diventa mai esagerato, ma è anche vero che quelli che ci sono si muovono fluidamente. Qualche piccolo problemino l'ho riscontrato nella routine di collisione degli sprite. Spesso i proiettili attraversano il nostro eroe senza causare danno. La grafica è molto carina e vivace. Con uno schema colore decisamente alieno, ma altrettanto piacevole e la colonna sonora non sfigura con il resto. Complessivamente un prodotto valido, ma che non offre poi tantissimo in novità.

4

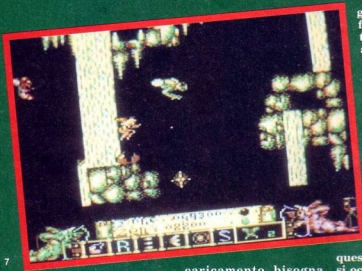
5

6

3: Bisogna ammettere che il grafico di questo gioco ha una gran fantasia: cosa ci fa Mozart in vestaglia da camera sui nostri schermi?

4: Livello vulcanico del nostro eterno peregrinare. Quell'edificio cornuto è un negozio magico.

5: Un po' rigido il mostrone qui davanti, ma con una buona scuola di portamento forse...

6: Potevano mancare gli occhioni volanti? Ma certo che no.

7

Dobbiamo fare un doveroso applauso al tentativo della Hi-Tec di far passare uno shoot'em up in classico stile "spaziale" per una avventura fantasy. Anche se non c'è cascato nessuno, e nessuno avrebbe mai potuto bere una storia così scema collegata allo schema di gioco che ci ritrova davanti una volta terminato il caricamento, bisogna ammettere che il tentativo è lodevole.

Frivolezze a parte, parliamo un po' della struttura di gioco per quello che è.

Ovviamente il gioco è uno spara e fuggi con una ambientazione tipicamente aliena (altro che demoniaca). Tutto ciò che potreste aspettarvi da un gioco di questo genere, l'avete. Volete le armi variegate? Ci sono. Volete i Power up? Ci sono anche quelli. Volete l'armamento progressivo e i mostri di fine livello? Non avevate che da chiederli. L'unica cosa che forse manca è l'azione frenetica, ma di questa parte di recensione si occupa il commentino a lato.

8

9

7: Oltre al fatto che secondo loro i demoni si servono di un sacco di creature aliene per difendersi, adesso anche gli angeli vogliono infilarci.

8:Un cielo stellato vi guarda mentre prendete a proiettili sulle gengive il caro nemico sullo schermo.

9: Gli occhioni due, la vendetta.

PRESENTAZIONE 90%

Il programma scorre liscio, ma il poster di Duffy Duck contenuto nella confezione è veramente splendido. E non fate quelle facce, non lo so che ci sta a fare il poster di Duffy in questo gioco!

GRAFICA 84%

Molto colorata e ben definita. Peccato che non sia abbiano mai più di otto sprite sullo schermo.

SONORO 70%

Nulla da ridire ma neanche nulla da esaltare. Tutto nella media.

APPETIBILITA' 90%

Poche storie, questo è uno shoot'em up. Quindi è facile iniziare a giocarci e la difficoltà è tarata molto bene.

LONGEVITA' 86%

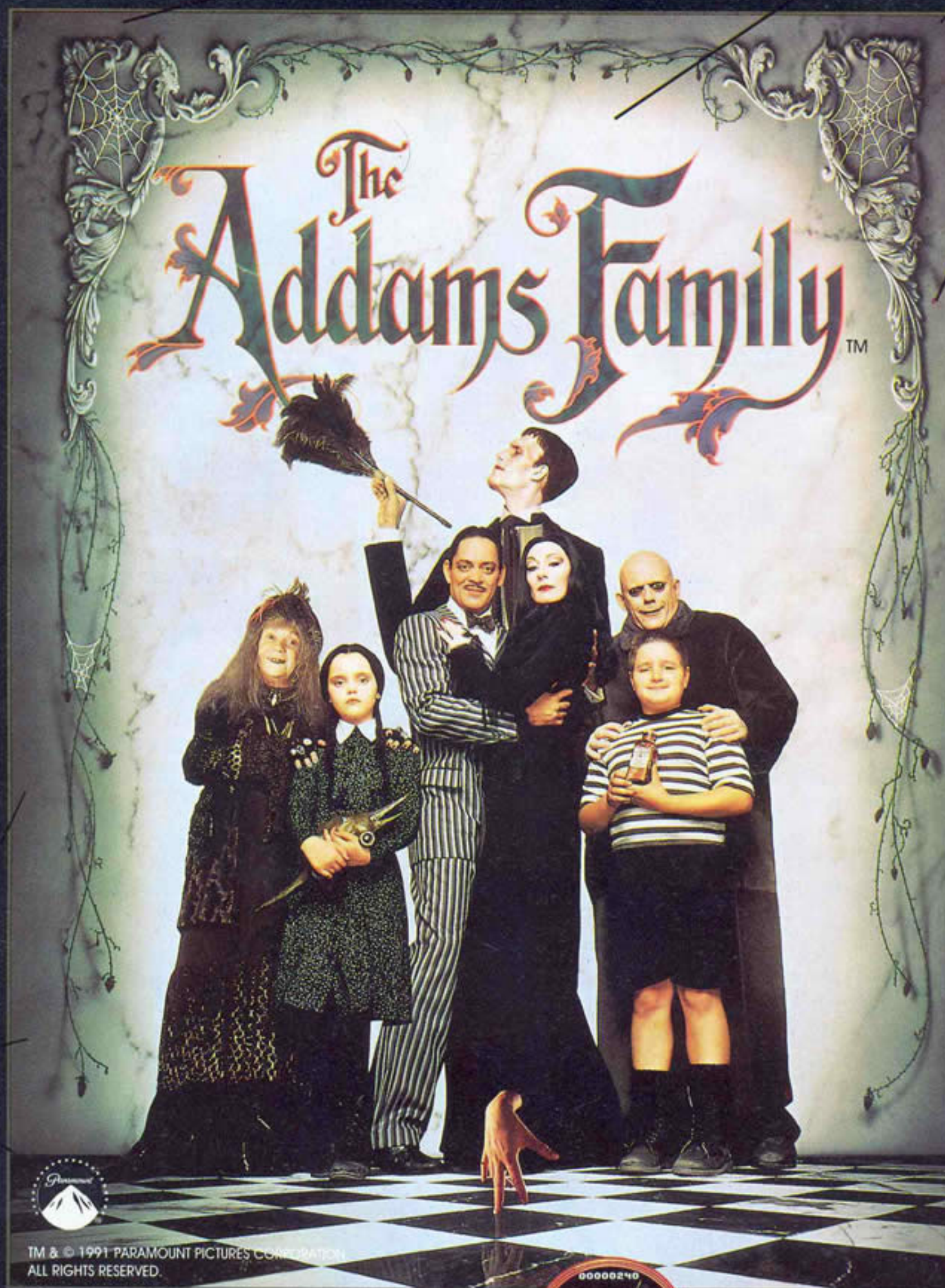
Non sono riuscito a capire dal manuale quale sia l'effettiva lunghezza del gioco, ma non sembra tanto breve.

GLOBALE 82%

Un gioco da comprare se siete fanatici degli shoot'em up; un gioco da guardar giocare e poi comprare se non lo siete.

The Addams Family™

LEADER
DISTRIBUZIONE

64 THALAMUS cassetta. disco

WINTER

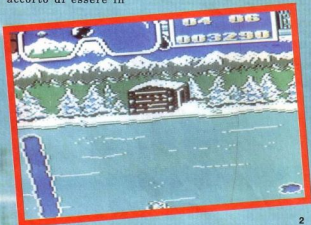
I protagonista di questo videogioco, è un topone di nome Max. Famosissimo in tutto il mondo (o quasi) per aver trovato la bandiera del "Campeggio A" da far sventolare durante l'inaugurazione dello stesso. Ora il nostro rattone, fiero della sua ultima impresa, è stato assunto dal campeggio invernale "Ghiacciolo" con mansioni di Ranger (Testuale dal manuale Nd-Nuke).
Non sono neanche passati dieci minuti dall'assunzione di Max, che egli già percepisce l'impercettibile odore della paura, l'ombra della distruzione e il suono raccapricciante del terrore. Infatti come il poverino gira la testa, scorge sulla cima della montagna un masso enormissimamente obeso che minaccia di rotolare a valle.
Intanto dalla parte opposta, un volatile sbadato non si è accorto di essere in rotta di collisione con il massiccio sassone. Max in pochi secondi realizza: masso + pennuto = sciagura, se il pennuto si schiantasse contro la palla di roccia, una frana di proporzioni esagerate si abbatterebbe sul campeggio, naturalmente polverizzandolo.
Di conseguenza, l'eroico topastro Ranger parte alla volta della montagna per rimuovere tutto quel che può suonare pericoloso..
Il gioco è un arcade, composto da otto livelli diversi per struttura di gioco.
All'inizio di ogni partita, cioè nel primo livello, Max non è stato ancora assunto come Ranger. Per riuscirci dovrà passare un esame di pattinaggio e dimostrare di essere all'altezza del suo lavoro. Sostanzialmente dovrà vincere tre brevi corse confrontandosi con vari concorrenti, al fine di farsi rilasciare dalla scuola un certificato di pattinaggio avanzato.

1

Per far muovere il topo, bisognerà muovere a destra e a sinistra il Joystick. Al contrario di molti altri giochi, per fare andare il più velocemente possibile il personaggio non bisognerà muovere freneticamente il Joy, sarà sufficiente un leggero movimento costante che vi permetta di tenere l'indicatore sotto l'icona appropriata.
Nel secondo livello, denominato "la pattuglia di soccorso", vedremo Max all'opera con il suo primo compito in qualità di Responsabile del Soccorso.
Si tratta di portare in salvo svariati carghiliardi di persone in situazioni di peri-

1: Siamo arrivati tardi. Il malnato volatile si è già schiantato contro il masso, come vedete...

2: Seconda sezione di gioco. In alto a sinistra potete notare l'avvicinarsi della sciagura.

3: Ancora schettinando sul ghiaccio, stiamo superando un altro roditore in vacanza.

2

3

R CAMP

colo. E' proprio in questa fase che il Ranger si rende conto del volatile diretto contro il masso.
Alcuni oggetti da raccogliere in questa fase, aiuteranno il nostro beniamino nella sua impresa, come le bandiere della Croce Rossa che gli doneranno del tempo extra (allo scadere del tempo la frana si abbatterà sul campeggio). Attenzione a non pattinare troppo velocemente, sempre che non conosciate il percorso a memoria, perché potreste avere qualche brutta sorpresa.
Ed eccoci arrivati nel terzo livello "la battaglia a palle di neve". In quest'occasione Max deve andare a pattugliare il fiume, ma un imprecisato numero di orsi giocherelloni dai colori alquanto bizzarri (rossi e gialli) gli tendono un agguato. Invece che sbranarlo come tutti i plantigradi "very professional", gli orsi incominciano a tirargli dietro delle palle di neve (contenti loro!).
Nel livello quattro "la perlustrazione del fiume", Max dovrà affrontare un altra sezione di salvataggio a tempo, come quella del secondo livello. Gli oggetti che potrà usare saranno nascosti in ceste che galleggiano sul fiume.

4

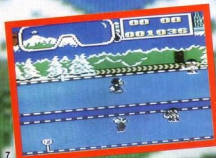
5

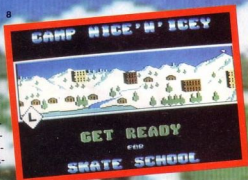
6

Mi sono sempre piaciute le cose tonde. Questo gioco, con il suo stile grafico e con la sua trama così dannatamente idiota mi intriga decisamente.
Pensate soltanto alla storia del massone in bilico, che grazie all'incompetenza di un pennuto decisamente miope rischia di schiacciare il CAMPEGGIO GHIACCIOLO. Belle le fasi di gioco, decisamente varie ed accattivanti nella loro non eccessiva innovatività.
Ah, a proposito Giancarlo, quando mi darai un 64 evitandomi di usare quello dell'uomo di Agrate? (Che abita a 30 Km da casa mia ed è scomodo da raggiungere a piedi?)

4: Quadretto dei protagonisti del gioco: il topo, la valanga e lo sciagurato avvoltoio.

5: La gallina che vedete nella corsia in alto non ama perdere e lo dimostra arrostendo gli avversari.

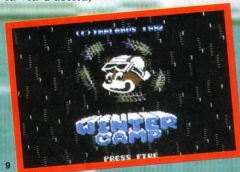
6: Avete mai provato a rinchiudere nel freezer di casa il vostro amato criceto?

7

E' assolutamente indispensabile, per completare questa sezione, riuscire a raccogliere almeno tre oggetti come: il pallone da calcio, il barattolo di miele e la canna da pesca.
Il nome della quinta parte è "la caverna di ghiaccio". Il Ranger appena sceso dalla canoa scivola sulla neve e cade in un crepaccio. Cercando la via d'uscita, Max dovrà fare attenzione a non sprofondare e quindi morire. Nella caverna incontrerà un suo vecchio amico a cui potrà chiedere aiuto. Le cose importanti per passare questa sezione sono: osservare, ascoltare e ricordare (Adattarsi,Improvvisare e raggiungere lo scopo.-NdGunny). Il sesto livello, "la perlustrazione sugli sci", è concettualmente uguale al secondo e al quarto. Gli oggetti da raccogliere in questo caso saranno nascosti sotto la neve.
Il settimo livello "la rotolata lungo la collina", è il più facile di tutto il gioco, durante il quale non ci saranno salvataggi da effettuare o oggetti da raccogliere. Bisognerà solamente raggiungere la base della montagna prima che la musica termini.
Finalmente eccoci arrivati all'ottavo ed ultimo livello "la scalata finale". In quest'occasione l'obiettivo di Max è di raggiungere il masso scalando la montagna. Ed ora un suggerimento per poter passare anche questo diabolico livello: dovrete contare solo sulla vostra abilità!! In poche parole, arrangiatevi!

8

9

7: Beh, se mai dovesse venirvi voglia di provare, non dimenticate di fornirgli il giusto equipaggiamento.

8: Cartolina da Cortina.

9: Nevica nello schermo dei titoli di questo WINTER CAMP.

Devo dire che purtroppo non mi trovo per niente d'accordo con il mio collega Nuke. Forse solo per il semplice fatto che non mi piacciono molto i giochi multievento simil giochi senza frontiere.
E devo anche aggiungere che troppe fattezze superdeformed e troppa irrealtà, soprattutto nella scelta dei personaggi, mi innervosiscono.
Ah dimenticavo, in un videogioco serio l'andamento della partita è determinato dalle scelte del giocatore, nonché dai suoi riflessi.
Non apprezzo i giochi in cui tutto ciò che l'utente deve fare è limitarsi a due movimenti ritmici.
A mio avviso questo programma non è sicuramente il sogno dei giocatori più esperti.

PRESENTAZIONE 87%
Bella la schermata introduttiva mentre la confezione è adeguata, simpatici gli effetti psichedelici.

GRAFICA 93%
Un po' irreale, ma comunque molto bella e ben colorata.

SONORO 89%
Realizzata molto bene (Non allarghiamoci troppo. ndAM) la colonna sonora.

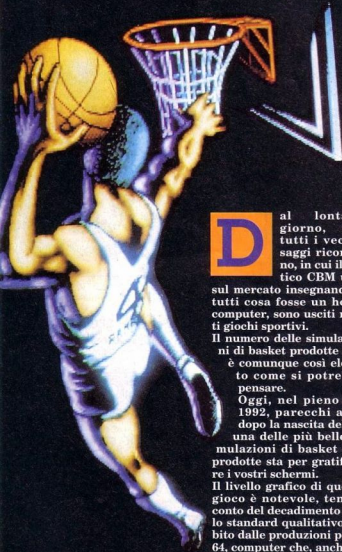
APPETIBILTA' 90%
Intrigante, affascinante ecc...

LONGEVITA' 83%
I livelli non tutti uguali contribuiscono a mantenere alto l'interesse.

GLOBALE 89%
Non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace. A me Winter Camp piace!

BASKET Play-Off

64 SIMULMONDO
cassetta
disco

A: Schiaccia tu che schiaccio io.

Dal lontano giorno, che tutti i vecchi saggi ricordano, in cui il mitico CBM uscì sul mercato insegnando a tutti cosa fosse un home computer, sono usciti molti giochi sportivi.
Il numero delle simulazioni di basket prodotte non è comunque così elevato come si potrebbe pensare.
Oggi, nel pieno del 1992, parecchi anni dopo la nascita del 64, una delle più belle simulazioni di basket mai prodotte sta per gratificare i vostri schermi.
Il livello grafico di questo gioco è notevole, tenuto conto del decadimento dello standard qualitativo subito dalle produzioni per il 64, computer che, anche se dispiace molto a tutti noi, ha innegabilmente infilato la via del tramonto.
Programmi del livello di Basket Play Off danno, con la nostra benedizione, le ultime gioie al decorato guerriero di casa Commodore.
La fase di caricamento, ben gestita e non troppo lenta anche nella versione per cassetta, ha termine con l'animazione tanto statua-

B: Aiutooo! Un fantasma in campo (la prossima volta metti la pausa, giovanni).

C

Una bellissima fusione tra il più classico prototipo di simulazione sportiva ed un gioco di gestione manageriale come Football Manager. Una cosa lodevole rispetto a tutti i suoi predecessori è il fatto che le opzioni siano al contempo di facile comprensione e pienamente sufficienti a un uso fantasioso e sempre diverso del programma. E' anche abbastanza innovativo grazie a pochi, ma notevoli, tocchi di classe.
Sebbene solitamente non impazzisca per i giochi sportivi, devo fare i miei complimenti ai ragazzi della Simulmondo: bel lavoro!

AM

ria quanto cupa di un tenebroso giocatore in palleggio che scaglia il suo tiro verso chi osserva il monitor. Dopo quest'introduzione d'effetto compare il logo della Simulmondo a tutto schermo. Con tutto il rispetto possibile per la nota software house, non ho ancora capito cosa cavolo vogliano intendere con "Italian interaction

D

for the world" (non ti crucciare, non lo ha ancora capito nessuno, forse neanche il caro Francesco Carlà.-ndJH).
Subito dopo si accede all'editor per la scelta dei giocatori.
La schermata è impostata come segue: Icona con giocatore da selezionare, più o meno al centro dello schermo, fila di opzioni sovrastate dalle caratteristiche del giocatore rappresentate con grafico ad istogrammi e donne in posa erotica ai lati dell'immaginetta del giocatore.
Il puntatore è molto carino, poiché ha un buon sistema di controllo a velocità variabile e si inclina per "sottolineare" la direzione da voi scelta.
La prima cosa che viene in mente, trovandosi il joystick in mano e questa schermata di fronte è di andare a cliccare su una delle due donne, succintamente fasciata in un abito esiguo. Ciò che lascia perplessi è il fatto che, come non si sarebbe mai pensato, si vedranno scomparire gli abiti in questione a proprio piacimento.
Una trovata in un certo qual modo spiritosa e piacevole, anche se a mio avviso il movimento nazionale delle femministe non impazzirà di gioia per l'operato del presidente Carlà.
Passerei ora ad elencare le possibilità e le opzioni dell'editor sopracitato.
I giocatori sono praticamente un'infinità (50) ed ognuno di loro ha la sua faccia ed il suo nome che potrete cambiare, se lo vorrete, con uno di vostro gradimento. Tra i giocatori riconoscerete sicuramente dei personaggi noti a tutti.
Potrete modificare anche ogni caratteristica fisica di un giocatore, ma ciò influirà parecchio sul suo prezzo.
Le caratteristiche fondamentali, indicate dal diagramma ad istogrammi sono: fiato (Stamina), abilità (skill), precisione di tiro (Shoot) e velocità (speed).Molto simpatici i nomi delle squadre che partecipano al campionato quali: Nirvanas, Tonics, Muscles, Nitros ed altri molto divertenti (Mi stupisco che manchino i Narcos) (E i Marcos? Nd-Nuke)(Arriverrannos.-ndJH).
Dopo che avrete impostato tutte le vostre modifiche potrete procedere cliccando semplicemente sull'opzione O.K.

C: Chi vincerà tra i Nitros e i Freedom?

D:Scegliete 5 giocatori e iniziate pure la partita.

E: La schermata di selezione principale.

E

F: La schermata con le donne nude (o denudabili).

Dopo un breve caricamento si accede allo schema opzioni principali, nel quale è possibile settare il tempo, la competizione (campionato o torneo) ed il numero dei giocatori (fino a quattro). In caso di selezione del campionato si passerà ad un nuovo caricamento che porta alla fase di compravendita, mentre se si seleziona il torneo si dovrà scegliere se giocare nei quarti, nelle semifinali o nella finalissima.
Naturalmente in questo caso dovrete compilare i vari eventi inserendo i nomi delle squadre che volete veder misurarsi in competizione.
Fate attenzione alla sorpresa. Su questo trucchetto non mi sbilancio più di tanto: uscirà una scelta tra il proseguire ed una sorpresa. Se volete saperne di più compratevi il gioco. Vi dico soltanto che ho idea che la Simulmondo abbia intenzione di lanciare un nuovo gioco su Diabolik.
A questo punto ci troviamo nella sezione di compravendita nella quale ricomparirà l'editor con le donne nude: non spaventatevi, non è un errore di caricamento ma un riutilizzo necessario dell'editor per la scelta dei giocatori.
Avrete a disposizione un budget limitato e dovrete riuscire a comprare i giocatori più qualificati per aumentare le vostre possibilità di vittoria.
Se apparirà il marchio di uno sponsor potrete decidere di accettare la sua offerta, o contrattare sul prezzo. Attenzione però a non proporre offerte troppo alte, altrimenti lo sponsor si ritirerà (Bella trovata davvero questa dello sponsor. ndAM).
Prima della fase di gioco potrete cambiare i colori delle magliette al fine di distinguere meglio i propri giocatori da quelli avversari.
La fase di gioco è graficamente ben curata. L'area di visuale dello schermo e di una misura perfetta. Il fondale è molto bello, e dà proprio l'impressione della pavimentazione in legno di un palazzetto adibito alle partite di basket.
E' possibile selezionare cinque giocatori tra quelli acquistati, per farli giocare e tramite un Time Out (Massimo tre a partita) cambiarne uno a scelta.
E' anche possibile determinare il ruolo di un giocatore come centro o ala.
Al termine della partita verranno visualizzati gli eventi della giornata appena conclusasi e le relative classifiche. Un gioco con la G maiuscola, parola dell'Uomo di Agrate.

G:La Simulmùondo offre ben 504.000 qualcosa ai Tonics. Accettate, vi conviene.

Davvero impeccabile quest'ultimo lavoro Simulmondo. Una via di mezzo molto ben riuscita fra un classico manageriale ed un gioco sportivo.
Graficamente è molto ben realizzato, una valanga di schermate statiche vi accompagnerà durante la fase manageriale, affiancata da una serie di buone musiche. L'unica cosa che mi ha lasciato perplesso per un attimo, è la giocabilità delle sezioni "arcade". Anche se dopo qualche partita si prende confidenza con i controlli e giocare diventa molto più facile, iniziare non è semplicissimo.
Un gioco destinato a divenire un classico.

PRESENTAZIONE 99%

Direi bellissima la presentazione di quest'ultimo lavoro della Simulmondo, che anche girando su un semplice 64 si snoda decisamente bene in tutte le sue opzioni, regalandoci belle immagini grafiche, belle musiche e molte animazioni.

GRAFICA 90%

Bella, molto curata e plastica.

SONORO 91%

Tecnicamente ineccepibile, vario e a mio avviso adeguato. Cosa volete di più?

APPETIBILITA' 89%

Basket Play Off, grazie al suo livello grafico eccellente, alla sua grande giocabilità e a tutte le sue opzioni abbellite da piacevoli tocchi umoristici, è un gioco che attrae decisamente.

LONGEVITA' 70%

Una partita di basket non dura molto...

GLOBALE 90%

Tutto molto bello.

CORRI CORRI (CHE LA MAMMA HA FATTO GLI GNOCCHI...)

PROLOGO TELEFONICO II (LA SMEMORATEZZA COLPISCE ANCORA!)

Drin Drin "Pronto?"
"Arrgle, Urrgle, IL TUO SANGUE, Gruggle, TI DISSANGUO, TI TRUCIDO..."
"No guardi, mi dispiace: non che sia contrario a donare il sangue, ma sa, col tempo che corre... Poi, guardi, sono allergico praticamente a tutto e svengo sempre inevitabilmente..."
"Ma che sangue e sangue, io ti uccido, ti massacro, ti rivendo a tranci!"
"Aaaah, scusa Giancarlo, non ti avevo riconosciuto... Dimmi tutto."
"L'Articolo... L'Articolo..."
"Quale? Quello maschile plurale o quello femminile singolare?"
"NO! Non quel genere di articoli! Sto parlando di quello che dovevi già avermi consegnato da tempo sui Giochi Sportivi!"
"Aaaah, QUELL'Articolo..."
Passano dieci secondi del più assoluto silenzio prima della svergognante domanda...
"L'hai fatto vero?"
"Er... Beh, diciamo che ci ho pensato su... Ho raccolto le idee... Sai, è un argomento così ampio..."
"Quanto?"
"Quanto che?
"Quanto hai scritto!"
"...Ehm, solo il titolo..."
Crrrash (rumore della testa di Gianca che cade privo di sensi sulla tastiera del Mac).

GIOCHI SPORTIVI: MA SONO DAPPERTUTTO!

Quando Giancarlo mi commissionò per la prima volta questo articolo (domani dovrebbe cadere il primo bicentenario), io giustamente gli chiesi su che cosa precisamente mi dovevo soffermare, visto che di simulazioni sportive calcistiche e non, giochi multi-evento e programmi vari di questo genere ne esistono una valanga elevata alla valanghesima; la sua temuta risposta fu "Tutto, tutto, tutto, ma proprio tutto" (la mia fu "Ahi, ahi, ahi, ma proprio ahi!"). Potete immaginarvi perciò come mi sento adesso trovandomi a scrivere a proposito di tutto (ma proprio tutto?) quello che ha a che fare con lo sport, tranne (sono riuscito ad ottenere una proroga dall'umano JH) per quanto riguarda i giochi di guida, di cui sicuramente vi parlerò in un futuro prossimo. Logicamente, visto la miriade di titoli pubblicati per divertire gli sportivi dal Joystick in mano, cercherò di darvi un'idea più che altro generale dell'argomento, soffermandomi principalmente sulle origini (meno note ai più) invece che sulle modernità piuttosto recenti

(di cui, poiché comprate Zzap! regolarmente (vero?) sapete già abbastanza). Bando così alle ciance e partiamo in quarta col filone più mitico a cui sono particolarmente affezionato, ovvero...

I GIOCHI MULTIEVENTO

Benché le simulazioni sportive appartenenti a questa categoria siano praticamente inesauribili, quando parlo di giochi multievento mi riferisco sempre inconsciamente alla grandiosa Epyx. Nata dal niente e praticamente scomparsa nel nulla, questa casa editrice ha prodotto probabilmente le serie sportive più giocate nella storia del Commodore; rimarrà sempre impressa nella mia memoria l'effetto di esaltazione e competizione che il primo grandioso (e non solo per i suoi tempi) Summer Games generò in me, in mio fratello e in tutti gli amici con cui ebbi l'occasione di giocare nei lontani anni ottanta, effetto generato da una grafica alquanto ben fatta, dalle fantasiose cerimonie di apertura e di premiazione, dalle notevoli discipline in cui bisognava cimentarsi e dalla possibilità di salvare i propri record, dandoti la sensazione di lasciare qualcosa ai posteri. Benché non fosse il primo caso di gioco multievento, era la prima volta che mi trovavo di fronte a delle discipline in cui non bisognava smanettare il joystick a tutto andare senza usare la testa (un po' come nel venerando Decathlon uscito secoli fa per l'Intellevision) e presentasse delle gare abbastanza innovative il cui scopo spesso non era quello di correre, saltare o tirare oggetti vari per lo schermo di gioco. Dopo questa prima perla, la Epyx sfruttò appieno il suo successo proponendo un'intera collezione di eventi estivi, invernali, mondiali, californiani (e chi più ne ha, più ne metta), che, benché graficamente di qualità ogni volta superiore, non sempre hanno toccato quel grado di portentosità che il primo di una lunga serie possiede sempre in più degli altri. Contemporaneamente alla Epyx, molte case editrici sfruttarono questo innovativo concetto che aveva venduto così bene sul mercato internazionale proponendo decine e decine di giochi di questo genere, dagli Hyper Sport a Track & Field, da Daley Tompson Olympic Challenge a eventi un po' meno canonici come Galactic Games, Knignt Games, Alternative World Games, l'assurdo Caveman Ugh Olympics e i più recenti Skate\Ski or Die. Ormai stava diventando chiaro che qualsiasi sport reale o meno poteva essere simulato efficacemente da un computer e che una buona realizzazione avrebbe attratto inevitabilmente parecchi compratori. Proprio per questo iniziò una vera e propria battaglia tra le case di software per chi riusciva a proporre la migliore versione di ogni attività sportiva conosciuta, cosicché noi giocatori venivamo ciclicamente sommersi in brevi periodi di tempo da gruppi serrati di quattro o cinque nuovi programmi riguardanti la stessa disciplina. A causa di questo fatto, molti generi si sono evoluti letteralmente "a scaglioni" per poi scomparire in un limbo del non ritorno per parecchi anni, e conseguentemente

risulta arduo impostare un discorso ben organizzato per alcuni di essi; ho così deciso di dedicare una parte dell'articolo solo ai due sport più simulati e più diffusi sui nostri monitor, e raggruppare a grandi linee tutti gli altri nell'ultimo capitolo (ordinato? No, disperato!).

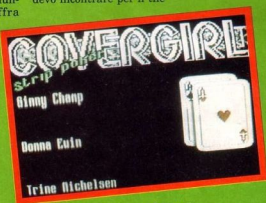
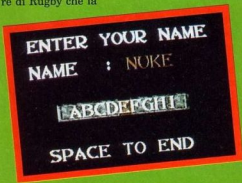
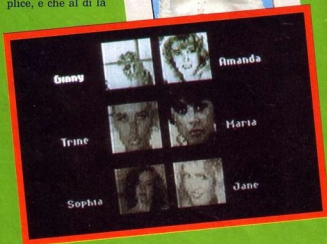
C'E' CHI CORRE DIETRO ALLA PALLA...

Il calcio è probabilmente stato uno tra i primi giochi sportivi mai apparsi su i nostri computer, ed è incredibile pensare che uno dei migliori mai prodotto sia proprio il Soccer della Commodore. Sprites immensi che corrono dietro ad una palla di dimensioni disumane, portoni al posto delle porte, tribuna di pixel casualmente disposti (che ogni tanto cambiano colore tanto per far scena) e vista lateral-sollevata a un'inclinazione di circa 40 gradi che permette una visione piuttosto integrale dell'oblungo campo di gioco. Sebbene graficamente rozzo, l'incredibile giocabilità di questo primo prodotto ha tenuto incollati davanti ai monitor centinaia di giocatori per intere generazioni, mostrandoci che la semplicità nella programmazione può essere una carta vincente se usata nel modo giusto. Molto simile al suo predecessore ma più curato per quanto riguarda la tecnica di gioco è il caso di Hemlyn Hughes International Soccer, probabilmente il miglior calcio mai apparso su C64, esempio tipico di come la grafica non sia necessariamente fondamentale e della sconvenienza di introdurre colpi troppo complicati per la cui realizzazione è necessario possedere un sincronismo perfetto col Joystick o l'abilità di premere il tasto due volte di seguito in mezzo secondo spaccato. Ciò è invece spesso necessario in Mach Day II, un altro ottimo prodotto calcifero (specialmente quando lo si gioca in due contro il computer) che forse ha voluto ricalcare troppo da vicino la realtà dello sport, introducendo la potenza del colpo, una serie pressoché infinita di colpi di tacco, pallonetti, rasoterra e bordate più o meno alte, la cui realizzazione non è comunque assolutamente immediata e lascia il giocatore alle prime armi particolarmente inguaiato.

Per quanto riguarda simulatori calcistici visti dall'alto (a volo di rondine), è ben ricordare l'ottimamente realizzato Microprose Soccer, la controparte di Kick Off per 8-bit, che ha sicuramente affascinato parecchi utenti del computer sia per la sua velocità che per la sua immediatezza; sicuramente meno efficace è stato il risultato di I (don't wanna) Play 3D Soccer (il primo simulatore in prima persona di questo amato genere), che più che esaltare sconvolge poiché la maggior parte del tempo la passerete alla ricerca della retta via e della palla, che sembra sempre essere dalla parte opposta del campo, pronta ad esser lanciata via non appena vi avvicinate troppo.

Aaaargh! Luca, come ti odio... Prima dimentichi di fare l'articolo e poi, non contento del meta-ritardo causato, mi scrivi un pezzo che starebbe stretto in dodici pagine senza foto. Aaaaargh!

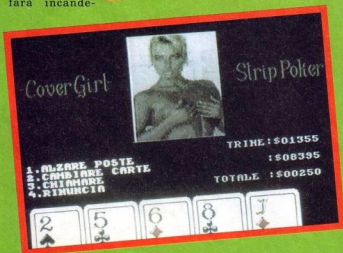
Comunque, cari lettori, non preoccupatevi; sono costretto a interrompere qui la cronostoria dei giochi sportivi per motivi di spazio, ma il mese prossimo si continua con i giochi di tennis e tutto quello che si può fare con una o più (hem) palle.

Oh, finalmente è finito anche questo numero di Zzap !, così potrò dedicarmi ai miei appuntamenti mondani ed ai miei hobby preferiti. Sapete, ho un appuntamento speciale, stasera. Non ve ne frega niente? Amen, io ve lo dico lo stesso, così vi farò sbavare un po' per l'invidia, cari i miei lettori. Voi infatti credete che fare il redattore sia un lavoro semplice, e che al di là della "emozione" che comporta il giocare le ultime novità poco prima che esse raggiungano il mercato non offra molte altre aspettative. Ed invece no! Infatti sto scrivendo quest'ultima recensione col mio PC Laptop mentre il mio elicottero mi sta trasportando in Inghilterra, dove proprio tra mezz'ora devo incontrare per il the Amanda Godden. Ah, Amanda, che bella ragazza! Quei suoi capelli biondi mi hanno sempre fatto impazzire, se non fosse per la sua ostinata fissazione con quei completi da giocatore di Rugby che la

ENTER YOUR NAME
NAME : NUKE
ABCDEFGHI
SPACE TO END

fanno così maschia, sarebbe una delle massime espressioni della femminilità. Là, nella villa di Amanda, dovrebbe pure esserci Trine Michelsen. Sapete, erano compagne di classe al liceo, e all'epoca erano due accese rivali, visto che quando passavano loro nei corridoi, tutti gli studenti non potevano fare a meno di esternare i loro apprezzamenti che andavano dalle più patetiche letterine d'amore alle più audaci e sfacciate proposte, passando ovviamente per l'immancabile fischio d'ammirazione. Comunque l'appuntamento non si esaurisce certo qui, perché andremo a cena nel più rinomato ristorante di Londra, e lì saremo raggiunti da Maria Whittaker, famosissima top-model resa celebre dalle sue misure "fuori dalla norma" che hanno fatto impazzire migliaia di uomini (me compreso), senza poi contare la notorietà derivatagli dalla sua canzone "Suck me" (a voi la traduzione NdP) che ha impazzato per le discoteche di tutta la vecchia Europa. E cosa dire di Minnie Champ, allora, e di tutte le altre modelle con cui cenerò insieme? Ma il bello deve ancora venire, infatti, dopo aver ingerito una botte di Champagne e mangiato tanto di quel caviale da far scoppiare la pancia, andremo a casa

P.B.

Avevo già detto ciò che pensavo sugli strip poker in generale, sul numero di novembre dell'anno scorso, quindi non mi sembra il caso di ribadire il mio giudizio tuttosommato positivo. Ciò che mi ha contrariato di questa versione C64 non è tanto il concetto, quanto la sua penosa realizzazione. Mi spiego meglio: cosa fa l'Amiga quando è in alta risoluzione? Flickera. D'accordo che questa doveva essere una fedele conversione dalla versione Amiga, ma riprodurre il tremolio dello schermo mi sembra addirittura esagerato, tanto più che la versione Amiga di questo gioco non presenta nemmeno il problema lamentato in maniera evidente. Come se non bastasse, oltre che ad essere infastiditi da questo assurdo tremore, i vostri occhi non saranno neppure ricompensati da una definizione precisa delle immagini, infatti le ragazze sembrano costruite coi mattoncini Lego e per di più sono state stipate in una specie di francobollo a metà schermo. C'è da dire che le modelle a disposizione non sono le solite due o tre, ma addirittura otto, e questo contribuisce non poco alla sua longevità. Peccato però che una volta che le avrete spogliate tutte (e non ci vuole molto), dimenticherete questo Strip Poker in un cassetto impolverato e buonanotte ai suonatori!

di Minnie e faremo una bella partita a poker... Ok, Paolo, ora puoi smettere di sognare e recensire il gioco... Com'è duro il ritorno alla realtà, soprattutto dopo che i vostri sogni erano di questo calibro... Bhé, come penso abbiate potuto intuire dalle righe che precedono, ci troviamo di fronte all'ennesimo strip poker della storia del C64, in pratica potete scegliere una delle OTTO modelle messe a disposizione dal gioco, e giocare una estenuante partita a poker con lei. Più vincete, più l'atmosfera si farà incandescente, e questo perché quando lei perderà troppi dollari, sarà costretta a togliersi un indumento per poter proseguire. Lo scopo del gioco è dunque quello di denudare tutte le otto modelle, dopodiché potrete anche buttare via il gioco o comprarvi una copia di Playboy che forse è un tantino meglio.

IGEIMS!

Uhmmmm qualcosa non quadra! Infatti io ho sempre giocato con tredici carte, e non con cinque, e poi non ho capito 'sta storia che si deve mettere giù anche quando non si hanno in mano quaranta punti. Come se non bastasse si deve per forza giocare a soldi ed ho come la sensazione che quella tipa là sullo schermo faccia di tutto per fregarmi. Quando poi ho capito qualcosa delle regole, io avevo una coppia di assi, che valgono ben 20 punti, mentre lei aveva quattro 3 che, messi insieme, se la matematica non è un'opinione, fanno 12 miseri punti, e allora perché mi ha battuto? Sarà, ma io Scala 40 l'ho sempre giocata diversamente! !

PRESENTAZIONE 80%

Non c'è che dire, la confezione non passa certo inosservata e il poster calendario non può che contribuire a migliorare il voto in questa voce.

GRAFICA 50%

Ricordate Strip Poker 2+? Bhé, qui ci troviamo nel caso diametralmente opposto: carte disegnate magistralmente ma modelle sgraziate e tremolanti (che seminude abbiano freddo?)

SONORO 70%

Ok, va bene così

APPETIBILITA' 90%

A meno che proprio non siate delle schiappe a poker, non si può certo negare a questo gioco un suo fascino "particolare"...

LONGEVITA' 40%

... Peccato però che dopo tre partite (il tempo, cioè, di completare il gioco), ve ne dimenticherete

GLOBALE 67%

Dunque, allo stesso prezzo mi compro tre copie di Playboy...

I SUPERECONOMICI
FIGHTER
BLASTER
BLASTER
8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.
FIGHTER
6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.
LEADER
DISTRIBUZIONE

64 IDEA cassetta L. N.P. disco L. N.P.

CHAMPION OF EUROP

1: State attenti: l'avversario è vicino alla vostra porta.

2: Oops, la tocco piano...

Tra poco incominceranno i Campionati Europei di calcio e tutte le software-house non si stanno facendo cogliere impreparate. Un'altra massiccia dose di giochi di calcio sta per invadere i nostri computer. In quest'occasione analizzeremo l'ultimo lavoro della Idea. Il gioco si chiama CHAMPIONSHIP OF EUROPE e sembra destinato a divenire un

Senza ombra di dubbio Championship of Europe è un buon prodotto, un ottimo gioco di calcio affiancato da una discreta sezione manageriale. Forse graficamente potrà essere un po' povero, ma considerando la grande dose di giocabilità intrinseca del programma, il mio giudizio non può essere che positivo. Abbastanza curata la parte manageriale, ricca di opzioni e tutto sommato piuttosto avvincente. Un gioco che sembra essere destinato a scalare la top-ten dei programmi calcistici, ma che deve anche prepararsi a una dura lotta con i programmi delle altre case.

NSHIP
PE

s i

Se c'è una cosa che non sopporto sono i giochi di calcio. Non ho ancora capito per quale motivo riescano ad annoiarmi. Questo però non è il caso di Championship of Europe. In un modo o nell'altro è riuscito ad appassionarmi, donandomi parecchi momenti di puro divertimento.
Un gioco ricco di opzioni molto interessanti e molto ben amalgamate l'una con l'altra. Ma alle volte ho come l'impressione che tutte le opzioni non abbiano una grande influenza sulla fase di gioco effettivo.
Un bel gioco, molto ben realizzato e molto divertente. Compratelo e non ve ne pentirete (se amate il calcio!).

3

classico.
L'impostazione del gioco ricorda molto da vicino Kick-Off, anche se gli autori continuano ad affermare il contrario. La visuale del campo è posta in alto, inglobando in ogni schermata una buona porzione di tappeto verde.
Le opzioni che sono state incluse nel programma sono svariate. Sussiste la possibilità di gestire l'intero Campionato Europeo '92 o di giocare subito una partita.
Secondo quanto dicono alla Idea, la SEZIONE ARCADE, curata nei minimi dettagli, presenta doti di giocabilità superiori a qualsiasi prodotto in commercio. Non mi resta che prendere atto di tale affermazione e aspettare l'uscita di tutti gli altri videogiochi prima di esprimere un commento definitivo.

4

5

Nel gioco sono state inserite tutte le azioni di gioco, come: falli, ammonizioni, espulsioni, sostituzioni ecc... Durante le fasi di gioco, in basso a sinistra è stato implementato un utilissimo radar che vi permetterà di essere sempre al corrente dello spostamento di ogni giocatore sul campo.
Potrete scegliere con quale squadra giocare fra le 34 disponibili, composte ciascuna da 15 giocatori (riserve incluse). Una nota degna d'importanza è che tutti i giocatori non sono uguali. Infatti ogni elemento di una squadra, come nella realtà, differisce dagli altri per resistenza, velocità, precisione di tiro ecc... In tal modo ogni squadra avrà con sé i propri incapaci e i propri fuoriclasse. Fate attenzione a non selezionare una for-

6

3: Solo in mezzo all'area...

4: mi faccio parare il tiro.

5: Classicissima inquadratura del centrocampo.

6:Anche stavolta siamo andati vicini al goal.

7

mazione completamente composta da brocchi altrimenti ve ne potreste pentire amaramente (per fortuna l'Italia è una buona squadra). Questa opzione è una delle più interessanti, infatti ci permette di formare un squadra secondo i nostri gusti scegliendo il giocatore con le caratteristiche fisiche più idonee al ruolo che gli si vuole affidare. Inclusa anche una SEZIONE MANAGERIALE che permette al giocatore di guidare la propria formazione attraverso l'intero campionato, modificando tattiche di gioco, condizioni di gioco e e altri interessanti parametri.

E' anche possibile alterare le condizioni atmosferiche, in modo da poter scegliere se giocare su un campo bagnato fradicio oppure su uno completamente innevato. Naturalmente il comportamento della palla e dei giocatori sarà notevolmente influenzato dalle condizioni del campo.

Non mancano le opzioni di gioco riguardanti la possibilità di sfidare un amico in "singolar tenzone" e quelle per limitarsi a sfidare l'odiato/amato computer.

Ci risiamo. Già le uscite dei giochi di calcio non mancano durante l'arco dell'anno, ma nei periodi appena precedenti le grandi manifestazioni internazionali non si riesce più a respirare. Tutte le software house vogliono assolutamente proporci la loro versione elettronica dello sport più popolare d'Europa e tutte promettono chissà quali meraviglie. In questo gioco della Idea, comunque, le promesse sembrano esser state rispettate. La velocità di gioco c'è, la grafica fluida anche, la giocabilità non manca e la sezione manageriale è piuttosto divertente. Anche io che odio i giochi di calcio non posso fare a meno di ammettere che è un programma di una certa classe. Un bravo a Ivan.

7: E settiamoci questi marcatori!

8: La schermata di selezione totale.

9: E vai di giocatori...

10: Vediamo un po' di capire se ci siamo qualificati o meno...

8

9

10

PRESENTAZIONE 93%
Molte interessanti opzioni per movimentare un po' il gioco.

GRAFICA 73%
Piccola ma sufficientemente definita.

SONORO 72%
Standard.

APPETIBILTA' 85%
Dopo tutto è fatto bene.

LONGEVITA 87%
Molto divertente.

GLOBALE 88%
Un gradino sopra agli altri.

THE VIDEOGAME

bonvi

iDEa

© 1992 BONVI/MCK

"Cameraten tutti fuori dalle buken e afanti marsh!......nain, non dofete tirare le pallottolen con le mani dannati imbecillen!"

Augie Doggie AND Doggie Daddy

Quello che mi piace dei giochi ispirati ai cartoni animati della prolifica coppia Hanna & Barbera è che non mi devo scervellare per inventare una trama idiota e abbastanza divertente da non rendere pesante la lettura. Basta limitarsi a raccontare le storielle che fanno da background ai videogiochi: sono già esasperatamente idiota. Prendiamo quella che

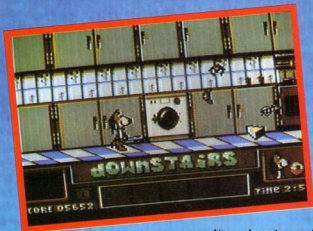
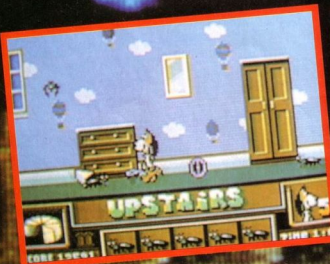
COSA VI ASPETTERESTE DAL GIOCO e che invece non avrete mai!

Disseminati per i livelli troverete diversi "oggetti bonus" che, in realtà, fanno molto meno di quel che promettono.
Per esempio: cosa vi aspettereste che succeda al vostro personaggio una volta raccattato da terra un bel paio di scarpette da corsa? Che si metta a correre? Ma neanche per sogno, l'unico risultato tangibile sarà l'incremento del vostro punteggio di trecento punti circa.
E una volta raccolta un pezzo di formaggio vi aspettereste che i topi si lascino catturare più facilmente? Ma non fatemi ridere...
E se prendete un orologio? Pensate che il tempo a vostra disposizione aumenti? Bhé, ci avete azzeccato. L'orologio è l'unico bonus che non va a unico appannaggio del vostro punteggio.

compagna questo gioco.

Vostro padre, il miglior padre del mondo a sentire la descrizione del manuale, ha deciso di fare una sana pennichella pomeridiana adagiato sul proprio comodo divano. Il vostro compito è quello di far in modo che il suo sonno non venga interrotto da alcunché. Ovviamente voi vi precipitate a dar la caccia ai malnati topi che infestano rumorosamente la cantina, alle vespe che stanno rumorosamente ronzando al primo piano, agli scarafaggi che stanno rumorosamente scarafaggiando al secondo piano e il cielo sa a che cos'altro.

Tutto il gioco si svolge su quattro livelli in cui dovrete raccogliere dieci di questi rumorosi esseri e portarli fuori dalla casa. Il problema base è che, oltre al fatto che potete portare con voi solo cinque di questi disgraziati per volta, casa [illegible] sembra esser [illegible] peri- [illegible] e- [illegible]

Che carino. Nulla da eccepire e nulla da esaltare oltre ogni limite. La grafica è molto curata, molto colorata e molto da fumetto. La giocabilità è a livelli buoni con un livello di difficoltà piuttosto alto ma non proibitivo. Il sonoro è finalmente di buona qualità (è incredibile come stiano scemando i programmi con una qualità sonora decente per il nostro piccolo Commodore) e dovrebbe durarvi a lungo. Non vedo proprio alcun motivo valido per non comprarlo.

nel bel mezzo del conflitto con gli Stati Uniti. Troverete infatti pericolosissimi pipistrelli, stufe scoppiettanti (nella fattispecie scoppiettano carboni ardenti a destra e a manca), gatti su tappeto volante che si divertono a lanciarvi contro di tutto e, soprattutto, un ignoto personaggio in grado di far materializzare a due metri e mezzo d'altezza una gran quantità di oggetti.
In tutta questa baraonda avete a disposizione cinque vite e circa trecento secondi di tempo per compiere la vostra missione e lasciar dormire in pace il vostro paparino.
Come vi dicevo la trama è assolutamente insulsa (quando mai un topo ha mai fatto tanto fracasso in una cantina da svegliare un cane ronfante al secondo piano) e, in un certo senso, è meglio così. Questo è un gioco realizzato più che dignitosamente e senza particolari pretese se non quella di divertire il giocatore non troppo impegnato.

Bel giochino, davvero. Il livello di difficoltà piuttosto alto non mette certo addosso una certa voglia di andare avanti (almeno all'inizio), ma poi si comincia ad apprezzarla e ci si convince che era necessaria per dare a questa produzione un minimo di profondità. Molto carina la "fregatura" dei bonus fittizi. Ci sono un sacco di cose da raccogliere che non servono veramente a nulla e l'unica che agisce in qualche modo sui parametri di gioco, lo fa sul fattore meno vincolante dell'azione. Tecnicamente è ben fatto. Senza alcuna pretesa, ma con una dignità da "gioco ben fatto" che rende il tutto molto fluido. L'unica cosa che avrebbero potuto risparmiarci è la presenza delle orribili sequenze animate di inter-livello.

PRESENTAZIONE 70%

Piuttosto scarni sia la confezione che il foglietto d'istruzioni; bella l'immagine di copertina e caricamento unico.

GRAFICA 80%

Ben definita e ottimamente colorata. Molto fluida nelle animazioni e nei movimenti.

SONORO 80%

Bella la colonna sonora nello schermo dei titoli, poco più che discreti gli effetti sonori.

APPETIBILITA' 78%

Il personaggio è molto simpatico ma poco conosciuto e, soprattutto, la grande difficoltà potrebbe scoraggiare i giocatori poco esperti.

LONGEVITA' 84%

Questa è indubbia. Il gioco è difficile e piuttosto divertente.

GLOBALE 80%

Buon gioco che, con poche pretese, riesce a divertire a lungo.

Professionalmente...

Giocando!

286 - 386sx

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 130 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Presso:

Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

Smanettosissimi amici,

con questo Top Secret sono ormai esattamente due anni che lavoriamo al vostro servizio, essendo questa (secondo il nostro archivio) la puntata che ha il numero 24 (allora stai festeggiando con due mesi di ritardo: Zzap! esce undici volte all'anno.-ndJH). Questi due anni sono passati bene o male senza grossi intoppi: ci sono stati alti e bassi sotto forma di puntate stracariche e magroline, ma abbiamo fatto il possibile per tenere accesa la fiamma del gioco fraudolento, restando conformi allo spirito della rivista che pone in prima linea il divertimento. L'assenza di lettere critiche da parte vostra ci fa pensare a un certo gradimento della rubrica, e anche questo mese spargeremo trucchi un po' dappertutto. Sperando che riusciate a leggere queste righe (gli esperimenti strampalati con i fondali delle pagine ormai si sprecano) vi aggiungiamo il solito indirizzo: almeno questo dovrebbe essere leggibile!

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Vostri invecchiatissimi
BBros

FIRE & FORGET 2

(Titus / C64)

Oh, hoo! Ecco qui un gioco che presto sarà mazzolato per benino: un gioco prodotto dalla Titus - il nome dice tutto - che vi scaraventa a folle velocità su un percorso sparacchiosissimo. Per diventare autentici mostri vi basterà seguire le regole seguenti:

1) Mantenete SEMPRE la media di 160 orari
2) Quando ci sono i rifornimenti rallentare e zigzagare (ndBBros: abbasso le zanzare!)
3) Per i principianti: non cercate di controllare tutti i bersagli su video se non volete morire
4) Non alzatevi mai in volo per colpire chi vi sorvola
5) State al centro della strada (e questa regola vale per almeno il 90% dei giochi di guida - ndWB) e sparate come pazzi per passare più o meni indenni i primi livelli; se avete l'autofuoco inseritelo e inchiodatelo lì.

MSSMRZ'75 - Prato (FI)

-ndWB: se il tuo nome è una contrazione di "mesmerizzante" hai messo una S di troppo!

SUPER LEAGUE SOCCER

(Impressions / C64)

Cari amici con la testa nel pallone, volete diventare i più grandi allenatori d'Inghilterra? Fate come segue:

1) Scegliete una squadra dalla colonna di sinistra
2) Controllate sempre i contratti dei vostri giocatori
3) Non chiedete mai prestiti
4) Acquistate i brocchi delle altre squadre, mettete i loro attributi al massimo e vendeteli subito.

Mark "The videogame man" (PC)

P.P.HAMMER

(Demonware / C64)

Tanto per esagerare un po' vi rifiliamo tutte i 38 codici d'accesso di questo atteso e pneumatico giochino tedesco, che ci sono stati inviati da tre lettori contemporaneamente. Preparatevi a leggerle: sono davvero piuttosto curiose; ai più attenti di voi non sfuggirà una certa cosetta che non anticipiamo...

LIV.	CODICE
1	SARDINEN
2	GARDINEN
3	COUSINEN
4	SCHIENEN
5	BIENEN
6	MIENEN
7	SCHMIDT
8	MUELLER
9	MEIER
10	HINZ
11	KUNZ
12	SCHULZ
13	SCHNEIDA
14	ALLE
15	MEINE
16	ENTCHEN
17	SCHWIMMN
18	AUFM
19	SEE
20	GOODBYE
21	AND
22	THANKS
23	FOR
24	THE
25	FISH
26	FOURTY
27	TWO
28	DA
29	ANSWER
30	MIT
31	FUENF
32	MARK
33	SIND
34	SIE
35	DABEI
36	AEGYPTEN
37	BESCHEID
38	SAMSON

Ringraziamo (in ordine rigorosamente antialfabetico) **Roberto Talotta (CZ), Serfla Team (FI), Fabio Cavallin (RM).** A quest'ultimo dobbiamo dare ragione: in effetti il listato per CREATURES nel numero 66 pag.41 contiene un 269 in linea 1070 che è chiaramente un errore. Tutti quei numeri ci hanno fatto impazzire! Il nostro vecchio amico Talotta, invece, ha toppato i codici numero 36 e 37: oltre a trovarsi in minoranza numerica, non ha tenuto conto che in tedesco i suoi codici suonano scorretti. Coraggio, consolati con la pubblicazione!

THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

(Ocean / C64)

A proposito dello stile della serie televisiva ho già espresso il mio modesto parere, a proposito della grafica del gioco non mi pronuncio perché già non mi piace o stile, ma a proposito del gioco, beh, non posso dire che sia brutto.
E qualcuno ha pensato a quelli che, come voi, lo apprezzano e vogliono finirlo a tutti costi. Quanto segue è, infatti, una piccola (beh, neanche tanto piccola) serie di consigli provenienti da due lettori diversi. Come sempre ringraziamo per le fatiche e passiamo alla consueta narrazione.

PRIMO LOIVELLO:

All'inizio del primo schema prendete più velocità che potete (sapete come fare, vero?) e cercate di saltare sopra il paranco: al momento del salto spingete il joystick a sinistra e dovreste trovare una bella vita bonus.
Sempre nel primo schermo, sotto i panni stesi, vi è un telefono: saltatevi sopra, inserite una moneta e gustatevi la scenetta. Alla fine della telefonata vedrete uscire un uomo, che dovrete prontamente colorare con lo spray.
Fatto questo scendete dal telefono e dirigetevi a destra verso i due alieni: il primo andrà saltato, mentre per il secondo dovete prendere come riferimento la terza asse dello steccato sullo sfondo partendo da destra e saltare solo quando costui è lontano. Saltando verso destra, infatti, troverete in una finestra un'altra vita bonus. Poco più avanti ne troverete anche un'altra ma non avrete nessun problema a prenderla.
Per quanto riguarda gli oggetti del gioco da colorare con lo spray, fate un po' voi: ricordatevi soprattutto i paranchi, i vasi, le vetrine, le tende o le fontane. Su certi oggetti come insegne, statue di fondatori o finestre strane provate addirittura ad utilizzare i razzi: potreste avere belle sorprese. Ad esempio colpendo il centro dell'insegna gialla sulla cima di quella specie di magazzino subito dopo il "BOWLARAMA" salterà fuori una vita. E non dimenticatevi neanche di utilizzare la chiave inglese sull'idrante e le bombe sulla vetrina "PETS".
Una curiosità: sempre nel primo livello, dopo il magazzino di cui sopra appare qualcosa che sembra una scuola ma invece è una casa di riposo. E ne avrete l'effettiva conferma quando suonerete il fischietto proprio sotto all'ultima fila di finestre sulla destra della costruzione: comparirà un'ombra, quella di nonnino Simpson, che vi elargirà 14 dollaroni.
Per quanto riguarda Nelson il Bullo, l'ideale sarebbe farsi aiutare da Maggie (la vostra sorellina) e spararargli a ripetizione appena tocca terra e, soprattutto, deviare le palle che Maggie lancia saltando su di esse, contemporaneamente cercando di evitare le bombe ad acqua che il nemico vi spara addosso.

SECONDO LIVELLO:

Posizionatevi presso terza colonna sullo sfondo, vicino alla scritta "HALF PRINCE". Usciranno persone generalmente in possesso di cappelli o prove per la mamma. Fermo restando che dovete cuccarvi tutte quello che potete, non caso che il flusso di persone smetta (cosa probabile) non dovete fare altro che rimanere fermi ad aspettare, magari accelerando i tempi guardando nei vostri occhiali. In questo modo perderete sì un sacco di tempo, ma poi dovrete solo preoccuparvi di evitare gli alieni per finire il quadro.
Ma se proprio volete strafare non vi resta che saltare sui bidoni della spazzatura tante ma tante volte e sarete premiati prima con delle monete e poi con una vita.
Ah, quasi dimenticavo: per superare la PRIMA distesa di cemento dovete saltare sulla prima pedana e, quando siete sulla seconda, fate tre salti sul posto e la pedana si muoverà da sola.
Per fare fuori Ms.Botz dovete aspettare che vi scagli addosso le sue borsette ed evitarle saltandoci sopra: queste cambieranno direzione e si riverseranno sul "mostro". Ripetere fino a che la baby-sitter non alza bandiera bianca.

TERZO LIVELLO:

Per vincere alla ruota usate la calamita: la vittoria è sicura! E il bello è che a tutti i giochi si vince una vita!
Slideshow Bob: per sistemarlo non dovrebbero esserci grossi problemi. saltategli sui piedini e dopo un po' se ne tornerà frignante dalla mamma.

QUARTO LIVELLO:

Ancora consigli per il mostro finale (in questo caso il Dottor Marvin Monroe): cercate di non farvi fulminare dall'elettroshock a dardi ed eliminatelo spaccandogli la testa.

QUINTO LIVELLO:

Per uccidere il dinosauro bisogna saltare sull'estremità della piattaforma più alta, salire sulla sua testa e saltargli sopra fino a che sputa le ossa.
Ringraziamo **"Jump" V. di Vicenza e Gianluca Marri di Arezzo**

ELVIRA

The arcade game

Bene, cari i nostri mostriciattoli: tanto per stare in tema vi rifiliamo una soluzione piuttosto schematica con mappa, sperando che Giancarlo "Compar Sacco Di Carbone" Calzetta si ricordi di spiacciare la mappa da qualche parte ("compar sacco di carbone"?!? E questa da dove arriva.-ndJH). Stringete quindi il vostro amuleto a forma di scheletro, tirate un bell'ultimo respiro, e cominciamo.

PRIMA SEZIONE

E' relativamente facile arrivare fino al mercante, quindi partiremo da qui. Una prima importante regola è non uccidere i vermi che appaiono quando ve ne andate: saltateli, invece. Ma dicevamo del mercante: procuratevi l'incantesimo che vi permette di passare attraverso il fuoco, e andate sul mattone che sta sopra il mercante (sulla mappa è indicato con X). Voltatevi verso il fuoco (a sinistra) e saltate obliquamente: sentirete un suono che vi indicherà via libera. Usate quindi l'incantesimo appena preso, e buttatevi nelle fiamme. Troverete una chiave con cui potrete aprire la botola ai vostri piedi, fate suonare il meno (???) che si trova sotto, e vi aprirete la via per l'incantesimo di teletrasporto. Dovrete prenderlo, ovviamente, e fatto ciò recatevi al teletrasporto indicato con T. Finirete vicino all'incantesimo che vi alleggerisce, che dovrà essere usato per il salto lunghissimo. Andate ancora a sinistra e troverete l'incantesimo per finire alla seconda parte.

Soluzione di **Amer Laouiti e Paolo Minoia - Carovigno (BR)**

-ndWB: la vostra soluzione sembrava un geroglifico: scrivete meglio!

TANTE POKE

Eccovi un'interminabile lista di POKE per cartuccia, destinate a ridurre in polpette un numero apocalittico di giochi. Per brevità il comando POKE è stato omesso, come così il vocabolo "infiniti". Se troverete, cioè, scritto soltanto "vite", saprete che l'effetto è dare le vite infinite; effetti diversi sono scritti per esteso.

GIOCO	POKE	EFFETTO
CRACK DOWN	3625,181 + 2965,181	Vite
DEFENDER OF THE EARTH	15972, 173	Vite
VARDAN	3373,173	Vite
BLACK TIGER	48813,173	Energia
SOLDIER OF FORTUNE	41344,0	Vite
TURRICAN 2	19304,0	Vite
	19538,173	Energia
	3085,44	Tempo
	19378,0	Power-Line
	17165,44	Smart bombs
	20331,44	Continue
MARBLE MADNESS	42572,0	Tempo
U.N. SQUADRON	46431,0	Energia
	37657,0	Proiettili gioc.1
	37671,0	Proiettili gioc.2
NETHERWORLD	12132,173	Vite
	8167,173	Energia
	7709,173	Tempo
	5173,173	Sfasciamuri
	5498,173	Teschi
	20686,165	Soldi
SAMURAI WARRIOR	11778,173	Crediti
SKULL & CROSSBONES	13085,0	Energia
SHADOW OF THE BEAST	24142,173	Energia
MOONSHADOW	24797,173	Continue
RODLAND	25981,173 / 25989,173	Anti collisione
DRUID 2	49054,173 / 49082,173	Crediti
FINAL FIGHT	2746,234 /2741,234	Toglie musica
WAY OF EXPLODING FIST	3706,0	Munizioni
MEAN STREETS	8886,0	Tempo
PICK'N PILE	8942,0	Vite
	42991,173	Vite
NINJA WARRIORS	2666,0	Stelle
	37564,173	Vite
DOUBLE DRAGON 3	46634,173	Coins
	21942,181	Vite
PIT FIGHTER	5457,165	Crediti
OUT RUN EUROPA	4656,169 / 4727,169	Annulla collisione
PHOBIA	28654,173	Tempo
DARK SIDE	29296,173	Carburante
	29005,173 / 26272,173 /	
	30047,173 / 30070,173	Energia
	30031,173 / 3111,173	Energia
CASTLE MASTER	27795,173	Acqua
TOTAL ECLIPSE	19167,173	Vite
ROCK'N ROLL	20258,173	Piccioni
	21314,189	Chiavi
	23205,173	Dardi
ELVIRA (Adventure)	61464,173	Missili
AIRBORNE RANGER	3192,173	Granate
	2270,173	Pronti soccorsi
	61647,173	Bombe a tempo
	11285,173	Munizioni
	61844,173	Tempo
SUPER SPACE INVADERS	20223,189	???
BART VS.SPACE MUTANTS	3270,173	???
THE BLUES BROTHERS	1350,189	???
JETSONS	59335,173	???
F1 TORNADO	10886,165	???
SMASH TV	41987,165	???
ELVIRA 2 (Arcade)	2195,173	???
P.P.HAMMER	9647,173	???

NB: le POKE per Airborne Ranger sono da inserirsi durante il gioco e per ogni nuova missione. Ringraziamo **Armando Urbani da Roma** e il solito **Roberto Talotta da Catanzaro**, che però non ha specificato l'effetto delle sue POKE: poco male, a voi scoprirlo!

DARKMAN

(Ocean / C64)

VENDETTA! No, non QUEL videogioco: si parla della vendetta che deve compiere il vostro "uomo nero", prevedibilmente nero di rabbia. Per semplificarvi la vita nel terzo quadro dovete prestare attenzione a quello schifoso verme di Durant col suo elicotteraccio lanciabombe. Dovrete infatti saltare solo quando la bomba sta per cambiare i connotati al cappello, e - più importante - dovete impedire ad ogni costo che lo zanzarone vi passi sopra: se dovesse farlo bloccatevi e aspettate che vi torni dietro, poi riprendete a muovervi.

Valerio Giglioni e Emilio Romagnoli - Piancastagnaio (SI)

-ndWB: ottimo il disegno del titolo.

ARIDAMME L'AMSTRADDE!

Ecco qui alcuni trucchi che accontenteranno - si spera - anche chi possiede l'Amstrad, macchina buona ma bistrattata. Per rispondere alla domanda del nostro lettore: recensiamo quel che arriva, mica possiamo invadere i negozi e rubare i campioni di prova! Ma ora basta: via con il materiale!

CISCO HEAT (464 plus)
Giocando premete tutti i tasti da F0 a F9 e i tasti CLR, DEL, RETURN, SHIFT, ENTER sulla destra per passare livello.

STRIDER 2 (464 plus)
Nel secondo livello, prendendo l'ultima icona di energia prima di uscire, fatevi uccidere: quando ricomincierete a giocare ripartirete da molto più in là.

SLY SPY SECRET AGENT (464 plus)
Giocando premete ESC due volte per perdere un credito, quindi premete fuoco per reiniziare a giocare e ripetete l'operazione fino ad esaurimento crediti. Appena appare la presentazione con i nomi dei programmatori, premete due volte il tasto 1 e dovrebbe apparire al posto del secondo tasto per muoversi uno strano segno. Se c'è, premete con la tastiera il pulsante d'inizio e dovreste partire con 28 crediti o mezzo schermo di energia.

BART VS. SPACE MUTANTS (464 plus)
Arrivate alle piattaforme rosse del secondo livello e saltate tre volte sopra alla seconda: potrete superare il tratto di cemento senza balzare sulle piattaforme, perché questa vi farà passare oltre.

Demon of the videogames (GE)

GLI INDISTRUTTIBILI

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA.
FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

TAC50™

TAC-2™ BIANCO

TAC-2™ NERO

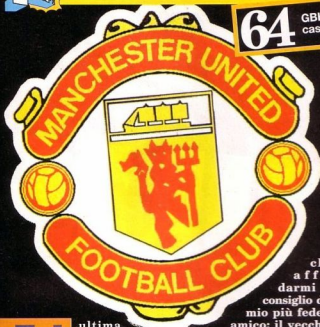
SLIK STIK™

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

64

GBH/KRISALIS
cassetta

Ecco il non proprio intuitivo schermo delle opzioni principali.

L'ultima volta è finita 2 a 1 per la squadra A della redazione e, attualmente si sta provvedendo all'organizzazione di un'utopistica rivincita a favore della squadra B (la data prevista, oltretutto, è per la mia prossima recensione su un gioco di calcio), quella di cui il sottoscritto fa parte. Come d'accordo con i miei compagni, io che sono il portiere devo provvedere all'organizzazione di gioco dei vari reparti, concentrandomi soprattutto su quelli che sono i veri problemi da risolvere (alias la nostra difesa sembra un pezzo di emmenthal svizzero, NdSH). Siccome dopo innumerevoli tentativi non sono proprio riuscito a sistemare il reparto difensivo (ho come l'impressione che le mie possibilità di fare l'allenatore siano sotto zero, NdSH) non mi è rimasto altro da fare che affidarmi al consiglio del mio più fedele amico: il vecchio caro C64. Quale migliore occasione di questa? MUFC è uno dei pochi giochi di calcio che basato propriamente sulla fase arcade, sa anche avere una più che valida sezione manageriale con un sacco di opzioni utili per risolvere i vari problemi che durante il campionato vi si porranno davanti. Naturalmente, dovrete saper fare del vostro meglio per portare la vostra squadra alla vittoria dell'ambitissimo titolo nazionale e, come voi, io dovrò saper fare del mio meglio per poter entrare la prossima volta in campo con una minima speranza di portare a casa una vittoria...

Non c'è niente di meglio che leggere il giornale sdraiati su una tovaglia da cucina.

E poi andiamo a dare un'occhiata alle opzioni di gioco sul nostro televisore.

Mumble mumble, se sposto Max più indietro in modo da fargli fare il palo sinistro della mia porta e riesco a trovare un modo per spiaccicare Giancarlo per fargli così fare la parte del manto erboso (sintetico, NdSHyster), la partita dovrebbe in questo modo andare in porto, prendere il primo traghetto per l'Australia e andare così perduta. Scherzi a parte, MUFC combina una discreta fase arcade con una buona sezione manageriale, peccando solamente in fase grafica e angosciando non poco durante le fasi di caricamento (prima e dopo ogni partita). Non è malvagio, ma lo consiglio solamente a chi, come me, non perde mai la pazienza perché dotato di... grossa pazienza.

PRESENTAZIONE 65%
Un sacco di opzioni, fondale monocromatico e caricamento distruttivi.

GRAFICA 60%
Un po' scialba, anche se veloce e adeguata.

SONORO 50%
I soliti effetti stupidi.

APPETIBILITA' 75%
E' sempre un gioco di calcio...

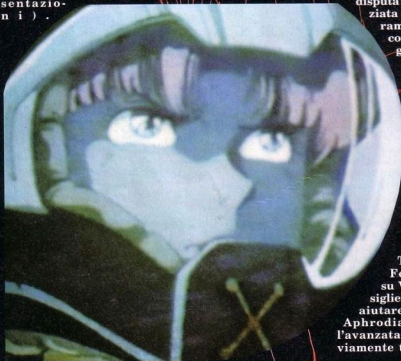
LONGEVITA' 70%
...e renderà contenti i più fanatici.

GLOBALE 67%
Non male.

NOVITA' DAL SOL LEVANTE

VENUS

Nell'anno 2003 un gigantesco asteroide soprannominato Aphollon si schianta sulla superficie del pianeta Venere. Dopo lunghissime ricerche si scopre che sul pianeta si è formata una notevole quantità di acqua, elemento indispensabile per la vita. Ora è il 2089, il suddetto viene considerato abitabile e comincia un vero e proprio esodo verso il nuovo mondo. Una vera e propria gara alla colonizzazione, che ben presto vede formarsi due fazioni rivali. Queste due nazioni prendono il nome di Aphrodia e Ishtar. Le relazioni diplomatiche sono molto tese e presto, per una disputa sui confini iniziata come una scaramuccia di poco conto, si sfocia in guerra aperta. La superiorità militare di Ishtar è schiacciante, grazie alla presenza di modernissimi carri da combattimento Octopus, giganteschi e paurosamente armati. Ciò convince la Terra Space Force a inviare su Venere dei consiglieri militari onde aiutare la nazione di Aphrodia a ostacolare l'avanzata di Ishtar. Ovviamente tutto ciò viene

Benvenuti alla seconda puntata di questa nippo-rubrica. Questo mese prendiamo in esame "Venus Wars" di Yoshikazu Yasuiko, character designer della serie Gundam (che certamente non ha bisogno di presentazioni).

solo perché Aphrod;a stia particolarmente simpatica alla Terra, ma soprattutto una minaccia per il pianeta Terra. Un altro fattore è

WARS

costituito dal fatto che tutte le esplosioni sul pianeta potrebbero rovinare il delicato equilibrio naturale che si è da poco instaurato, facendo di Venere un pianeta sterile come era in precedenza. Lo sport nazionale di Venere è il Battlebike Game, una specie di Rollerball giocato su delle avvenieristiche motociclette monoruota. Uno sport violento, dove la squadra più forte e cattiva riesce a raggiungere la vittoria. Un personaggio di rilievo nella storia è Hiroki Seno, motorbiker di professione (un giocatore/guidatore del Battlebike). Hiro è impulsivo, esaurito psichicamente e matto come un procione: di conseguenza l'uomo ideale da arruolare nell'esercito di Aphrodia. E più precisamente nel

per evitare che l'aumento di po~enza di Ishtar conseguente a una eventuale scon~itta di Aphrodia possa sfociare in

"Hound Battalion", un'unità di soldati scelti dotati delle nuovissime unità mobili da combattimento, agili e potentissime in grado di blastare

sa) donandoci struggenti momenti di tenerezza (blarch- ndJH). Naturalmente i personaggi di secondo piano si sprecano: sono presenti un'imprecisata quantità di ragazzi, ragazze, soldati e nonnétti che satellitano attorno alla storia Hiro, Susan ecc... L'animazione è quanto di più fluido si possa vedere in un OAV, fatto che d'altronde deve essere costato un capitale in termini di sforzi per la colorazione e realizzazione dello stesso. La quantità di particolari e di riflessi sullo schermo è veramente impressionante. Molto bello lo stile grafico con cui Venus Wars è stato disegnato, impeccabile sotto tutti gli aspetti e dannatamente simile alla serie Gundam, dopo tutto il Character Designer è lo stesso. Belle musiche accompagnano la visione del film, adattandosi perfettamente a ogni occasione. Il doppiaggio in Italiano poteva essere realizzato un pelino meglio, anche se è nettamente migliore di quello del Baoh (beh, non siamo tutti d'accordo su questo. -ndJH). L'intera videocassetta, sebbene la custodia riporti in "gigantoscopico" la scritta Hi-Fi Stereo, è in mono a causa di un difetto di masterizzazione. In attesa della prossima Nippo-release targata Yamato Video e non, io mi congedo con un bel:

anche i temibili carri Octopus . Ma basta svelarvi la trama del "film" e parliamo un po' dei personaggi chiave. Hiro/Hiroki Seno, corridore numero 07 nella squadra di motorbiker chiamata "Killer Commandos" (nome simpatico NdNuke) di cui o già parlato in precedenza. Miranda Cocker, nervosissima e irascibile con un carattere fortemente mascolino è la capitana della squadra. Susan, una cronista terrestre sbarcata su Venere per riprendere qualche azione bellicosa e di conseguenza diventare un a famosa reporter (almeno sulla Terra). Maggie, una bellissima ragazza che poi finisce con l'innamorarsi di Hiro (e viceversa)

"arrivederci alla prossima puntata!" (Sempre ammesso che prenda vita una prossima puntata!)

Giovanni Papandrea

TECNICAMENTE PARLANDO

TITOLO:
The Venus Wars (le guerre di Venere)
SOGGETTO: Yoshikazu Yasuiko
PRODUTTORE: Kugatsusha
SCENEGGIATURA: Yuichi Sasamoto
CHARACTER DESIGN:
Yashikazu Yasuiko
MECHA DESIGN: Makoto Kobayashi & Ko (il nome più lungo del mondo) Yokoyama
ANIMAZIONE: Sachiko Kamimura
DURATA:
100 lunghissimi minuti primi
TITOLO ORIGINALE:
The Venus Battle Chronicles

64 KIXX cassetta

MONTY ON THE RUN

Protagonista è Monty una talpa travestita da orso polare con grossi occhialoni scuri. Al suono di musichette piacevolissime (sono del mitico Rob Hubbard) cerca di superare i vari schemi, ostacolato da strani esseri fantastici (nel senso di fantasiosi e non sicuramente di belli, NdSHsyster), come un tazzone da latte dall'aria incavolata o come una grossa lumaca dalle straordinarie capacità. E' il solito platform a schermi separati che riuscirete a superare soltanto rotolando qua e là e pigliando delle monete sparse sempre nei vari livelli. La giocabilità è decente, il sonoro di grande livello, ma la grafica è monocromatica.

A

GLOBALE 64%

JACK THE NIPPER II

Jack the Nipper II è il seguito di un giochino molto grazioso in cui il protagonista non doveva far altro che combinare guai. In questo gioco l'azione si sposta nella foresta amazzonica dove cercherete di proseguire le opere distruttive iniziate in città. Tecnicamente è realizzato piuttosto bene e sia la giocabilità che la grafica sono di buon livello. Se non lo avete già, potreste pensare di comprare tutta la compilation anche solo per giocare questo.

GLOBALE 82%

A: Heilà, Dumbo, passato il mal di orecchi?

B: Coloratissimo lo schermo introduttivo, molto meno il gioco.

C: E questo è il predecessore del coloratissimo.

C

AUF WIEDERSEHEN MONTY

B

E come in Twin Peaks anche Monty possiede un cugino uguale e identico a lui, con l'unica differenza di essere travestito da scoiattolo volante (e quindi vola...). In questa compagine tedesca, il cuginetto di Monty (Monty II da Cruccolandia con furore) dovrà essere tanto bravo quanto il sosia e riuscire a portare a termine la sua missione il cui scopo non è altro che... (Cosa lo dici a fare se è Top Secret? NdSH) (Oops! Pardon, quasi me lo dimenticavo... NdSHsyster).

GLOBALE 66%

Zzz..zz..zz..ron..fiii...Eh? Cosa? Chi è? Ah! Ha finito di caricare, finalmente. Dunque, mentre MOTR e AWM sono giochi piuttosto primitivi e inconsistenti dal punto di grafico, JTNII (hai mai pensato di connettere il PQRS al TRSD e accendere tutto con un PL-LM? ndJH) risulta essere di fattura decisamente migliore grazie ad una giocabilità alquanto accattivante. Alcuni tocchi umoristici lo rendono poi molto simile a Rick Dangerous e questo non può essere nient'altro che un pregio. In definitiva se qualcuno di voi in passato se lo è lasciato sfuggire questa compilation può rappresentare l'opportunità che attendevate. METTENDO LE SOMME IN UN TOSTAPANE ELETTRONICO:

GLOBALE 71%

Incredibile! Abbiamo intervistato un pirata pentito! Infatti l'individuo che conoscerete questo mese altri non era che un periglioso criminale che ha disseminato di virus tutte l'area informatica tedesca!!

LE INTERVISTE DI BOVABYTE:

FRANZ BEC

Questo mese ci siamo spostati in Germania, dove tra wurstel ed ettolitri di birra (Davide ne ha approfittato per riempirsi la pancia, a me invece la birra non piace NdP) abbiamo incontrato il creatore di un pericolosissimo virus in grado di... Bhé, lo scoprirete!

Paolo: Dave, dov'è che dovevamo incontrare `sto Franza qua?

Dave: Mah, ha detto al "Piccolo Bambino Indifeso Sgozzato", una birreria da queste parti... Aspetta che chiedo a questo signore con le borchie... Scusi, buon uomo, mi saprebbe dire dove si trova il Piccolo Bambino Indifeso Sgozzato?

Buon Uomo: E che siete, imbecilli? Ci state davanti! E adesso lasciatemi in pace che devo derubare questo signore qua...

Paolo: Ok, Dave, il posto sembra proprio essere questo. Sediamoci...

Cameriere: I signori desiderano?

Dave: a me un'Eku 28!!

Paolo: A me un Gin Tonic, grazie...

Franz: Siete voi i redattori dell'importantissima rivista di cui ho sentito parlare per telefono?

Bovas: Certo che siamo noi! La fama di BovaByte dovrebbe esserti giunta...

Paolo: Bene, iniziamo. Quando hai iniziato la tua carriera di pirata?

Franz: Bhé, la storia si fonde al mito, sapete, ero il secondo del secondo (il terzo, insomma) di un amico di capitan Uncino e allora...

Dave: Hic! Poche ciarle, arriva al dunque...

Franz: Tanto tempo fa, quando apparvero i primi videogiochi a sfondo erotico nella sala giochi sotto casa, non potei fare a meno di essere attratto da questa nuova forma di divertimento che sembra essersi ultimamente sviluppata in maniera impressionante... Fatto sta che comprai un Amiga ed iniziai a giocarci. Dopo un po' un amico mi viene a dire che i dischetti si possono copiare tranquillamente, e così mi son messo a fare il pirata...

Paolo: Sembra una storia come tante altre. Ma ciò che ci preme è il virus. Come ti è saltato in mente di infettare i dischetti che copiavi con un programma simile?

Franz: Oh, bhé, è stato il passo successivo. I virus mi hanno sempre attratto per la loro "dinamicità", e così ne ho studiati un paio davvero efferati. Uno di questi fondeva il drive esterno, mentre l'altro si limitava ad impedire la fuoriuscita del dischetto dal drive, inibendo la meccanica del sistema d'espulsione... Ma la vera svolta è stata determinata dal virus Pa-

Circumnavigar

CHINBAUER

sto-re V12.46554754365473765 che avevo contratto scambiando dei dischetti in un Night-Club. E così ho pensato di sviluppare qualcosa di molto simile...
Dave: Eh, hic, dimi, co coscia e scialtato fuorrri?
Paolo: Davide, non bere così tanto!
Franz: Bhé, il mio virus si trasmette nell'aria e fa apparire delle donne nude sullo schermo.
Paolo: Ma allora è una moda!! Scusami un attimo, ma mi spieghi l'utilità di tutto ciò?

Franz: Bhé, a parte l'eccitazione che... Arf, ne può, slurp derivare... SARA' IL MIO MEZZO PER DOMINARE IL MONDO!
Dave (riavendosi improvvisamente): Naturalmente io sarò il vice-capo, vero?
Franz: Certamente no! IL MIO POTERE SARA' ASSOLUTO! Il mio virus si trasmetterà su tutti i computer, e le donzelle lanceranno agli utenti subdoli messaggi subliminali che obbligheranno tutti ad obbedirmi ciecamente. E chi si rifiuta zack, lo eliminerò fisicamente. E tutti mi osanneranno, mi grideranno "Hail Becchinbauer" dalle piazze e il mio esercito conquisterà Marte e tutti i marziani, e siederò alla destra di chi ne fa le veci!!
Paolo, sottovoce: Davide, questo è allampanato!

Che facciamo, gli diamo un colpo in testa? Oh, Davide...!
Franz: E poi mi farò la villa al

1) Franz Becchinbauer prima di aver bevuto la birra

mare, mi creerò una rivista personale che parla solo di me e farò in modo che tutti la comprino, diventerò miliardario, potrò decidere la sorte di tutti i miseri mortali...
Dave, pure lui sottovoce: Qui è meglio che ce ne andiamo...
Cameriere: Ehi, voi due, che fate, scappate senza pagare? Sapete cos'è successo all'ultimo furbacchione che ci ha provato? NO? Bhé, era il piccolo bambino indifeso...
Paolo: Ma guardi, paga il nostro amico, là in fondo...

2) Paolo in mezzo ai padroni della birreria tedesca (ma, a me ricorda la Tavernetta di Alassio NdD) (Sssht! Non rovinare tutto NdP)

do BOVABYTE

(La rivista che ti fa venire il mal di mare in montagna)

TIRIPINTA II
The Revenge Of Antani

Gabriele Tarsia Incuria e Davide Cipolla ci spediscono, in esclusiva per BovaByte, la prima recensione in assoluto per la console Kamikaze

Questo gioco si divide in nove entusiasmanti livelli che a loro volta si suddividono in 2000 sottolivelli che a loro volta si dividono in 10 aree. I livelli sono molto vari, infatti i primi tre si svolgono nella preistoria e sono rispettivamente un Arcade, un Platform, un Puzzle Game, uno Shoot'em up, un RPG ed un gioco di Strategia dove bisogna usare oltre al cervello anche le mani (con quattro dita), i piedi e le interiora; gli ultimi tre livelli si svolgono nel presente e sono un Rullakartoni, un gioco Sportivo ed una simulazione di guida di una Mouserati (l'auto di Topolino). La confezione costa solo Lit 30.000.000 (è in offerta speciale!) Ed include una cartuccia da 80 Mb, 20 LP da 8Mb e poi ci sono altri 999 livelli segreti in 3 LP aggiuntivi da comprare obbligatoriamente a soli lit 5.000.000 (da usare solo col famoso LP-Rom III). Ma ecco a voi un trucchetto per avere guardiani di fine livello infiniti: premere SU e GIU' contemporaneamente e poi Start. Se poi volete vedere la fine senza giocare, premete Su, Giù, Destra, Sinistra, A, B, C, D, E, F, G, OPTION 5 e Start Contemporaneamente e, mentre fate ciò, accendete e spegnete la console tre volte di seguito. A questo punto il Kamikaze esploderà e polverizzerà voi e casa vostra in meno di un micronanosecondo: fine del gioco.

Lo splendido tramonto che prelude alla presentazione

Il livello Strip Poker incluso nel gioco

Non sono stato lì a spiegarvi ciò che dovete fare in ogni livello perché altrimenti vi avrei rovinato la sorpresa, e le vendite sarebbero andate a meraviglia. Comunque, la presentazione vi lascerà a bocca aperta: è semplicemente stupefacente! Correte subito a comprare questo gioco, è pure a prezzo modico! Pensate che possono giocare ben 22 giocatori contemporaneamente, e con un solo joypad!! Per non parlare dei sei livelli di difficoltà: hard, harder, hardest, ammazzachehard, beepchehard, nocommenthard, uno più difficile dell'altro. Se poi ricordiamo pure la totale assenza di continues, non posso fare a meno di consigliarvi di comprarlo!!

PRESENTAZIONE 100%
Stupefacente come un kilo di LSD

GRAFICA 100%
Sembra vera (guardate le foto!!)

SONORO 100%
Ah, avessimo potuto pubblicare lo spartito delle colonne sonore!

APPETIBILITA' 100%
Vedere il livello "porno-game" fa venire l'acquolina in bocca

LONGEVITA' 100%
Non si staccherà più da voi, anche perché è venduto con 20Kg di colla sulla confezione

GLOBALE 100%
Un capolavoro... Esplosivo!!

Omnintendo

I FLINSTONES CONFIDANO NEL VOSTRO AIUTO

●

LE MINIERE DI RE SALOMONE TORNANO PIU' GRANDI CHE MAI SUL VOSTRO GAMEBOY

●

SEMPRE E SOLO NINJA ALLA RISCOSSA IN "SHADOW WARRIORS"

●

TENERI E PELOSI I "LOLO" SI SONO IMPELAGATI IN UN CASTELLO MALEDETTAMENTE INTRICATO

●

PROBOTECTOR SEGNA IL RITORNO IN GRANDE STILE DEI CLONI DI GRYZOR E CO.

Gli Antenati THE FLINTSTONES

The Rescue of Dino & Hoppy (Fred alla riscossa)

NES TAITO

Immagino che tutti vi ricordiate dei Flintstone, una delle serie di cartoni animati più famosi della Hanna & Barbera. Fino a qualche anno or sono era trasmessa regolarmente in televisione, mentre oggi è molto più difficile trovarla in giro. Gli antenati fanno parte di una dignitosa fetta di cartoni animati americani come i Jetsons (i Pronipoti), Braccio di Ferro (?!?), Tom e Jerry ecc... Purtroppo per loro, però, hanno dovuto confrontarsi con opere di ben altro livello provenienti dal Giapponesi: Gundam, Goldrake, Jeeg, Ken Falco, Capitan Harlock e molti altri.

Per evitare una profonda critica allo stile di animazione americano, mi limiterò a dire che tutte quelle serie di cartoons sopraelencate, hanno fatto crescere una generazione, la mia!

E anche se i Flintstone non era un granché dal punto di vista grafico, dell'animazione e della sceneggiatura, molte persone (me compreso) lo ricordano con nostalgia, associandolo ai bei momenti felici di quando si andava a scuola e non si faceva niente altro dalla mattina alla sera.

Dunque, chiusa questa breve parentesi illustrativa, parliamo un po' del videogioco.

1

2

4

5

Tanti, troppi, molti e assai anni fà nell'Età della Pietra, quando gli uomini erano veri uomini, le donne vere donne e i dinosauri veri dinosauri, vivevano due simpatici personaggi. I loro nomi erano Fred Flintstone e sua moglie Wilma. Altrettanto simpatici e a loro molto affezionati erano i vicini di casa Barney Rubble e la rispettiva dolce metà Betty. Le loro abitazioni,

3

1: Salve Barney, Spero che tu abbia qualche bella notizia da darmi.

2: Che gente strana che si incontra nelle foreste.

3: Aiuto! Mi sento a disagio.

4: Per fortuna mi sono fermato in tempo...

5: Ho sempre amato osservare il paesaggio.

Indubbiamente The Flintstones è un buon videogioco, racchiude sufficientemente in se stesso tutte quelle caratteristiche che hanno fatto di questa serie un successo. La grafica è buona mentre la giocabilità alle volte lascia un po' a desiderare. Lo stile di gioco si può paragonare ad un ibrido fra Prince of Persia e Mario Bros. Un ottimo mix fra i due generi, che forse alle volte per l'eccessiva difficoltà (salti millimetrici e sezioni impossibili da superare) fa scemare leggermente l'interesse aumentando lo stress e la frustrazione del giocatore. Comunque un buon prodotto, molto vario e abbastanza intrigante.

sorgevano in un sobborgo di Bedrock, una cittadina costruita interamente con tonnellate di roccia e

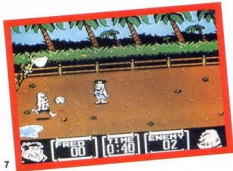
6

sassi.
Come noi abitanti del 20 secolo usiamo tenere un cane in giardino, loro, abitanti del chissacché secolo, hanno come usanza quella di tenere un dinosauro, di taglia medio piccola, a scorrazzare per la casa e il giardino. I nomi dei loro animali domestici sono Dino il dinosauro e Oppy l'oppa-

9

sauro.
La loro vita era tranquilla, almeno fin quando il malefico Dr. Turner scienziato pazzo a tempo perso nonché collezionista di animali, decise di intraprendere un viaggio a ritroso nel tempo. Ora dopo aver rapito i due animali il Dr. Turner è tornato nel suo secolo, e ha imprigionato le due povere bestioline in uno zoo.
Per poter liberare Dino e Hoppy, Fred dovrà dare una mano a recuperare tutti i pezzi della macchina del tempo del suo amico alieno Gazoo. Una volta rimontato il mar-

8

chingegno Fred potrà partire alla volta del trentesimo secolo e finalmente ripristinare il corretto flusso spazio-temporale riportando con sé i due animali.
Nel tentativo di ritrovare tutti i pezzi mancanti, Fred incontrerà una serie di personaggi che tenteranno in tutti i modi di ostacolarlo, sparandogli, mordendolo, calpestandolo ecc...
Inoltre il nostro simpatico antenato dovrà fare sfoggio delle sue doti atleti-

7

che, arrampicandosi, aggrappandosi, saltando e "clavando" (dare clavate) per evitare i numerosi ostacoli che frappongono fra lui e i pezzi mancanti. Per facilitare la sua missione di salvataggio, Fred potrà chiedere consigli a qualche passante, usare degli extra che gli verranno gentilmente donati da Gazoo oppure sfidare il campione di pallacanestro (che se battuto fornirà delle interessanti notizie).
Costi quel che costi, i due simpatici animaletti dovranno tornare a casa!

6: Per fortuna il mio amico persiano mi ha insegnato qualcosa.

7: E se il canestro ingoiasse il pallone?

8: Ok, cerchiamo di giocare una partita pulita.

9: Tutto il territorio di gioco.

10: Perbacco, e io che pensavo che Alex fosse peloso.

10

PRESENTAZIONE 87%
Molto statica ma comunque carina la presentazione, opzione di continue illimitata.

GRAFICA 83%
Dettagliata e in pieno stile Cartoons.

SONORO 45%
Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non ti uccide.

APPETIBILITA' 90%
Dopo tutto i Flintstone è sempre un nome di richiamo.

LONGEVITA' 80%
L'eccessiva difficoltà del gioco potrà scoraggiare molte persone.

GLOBALE 77%
Un buon platform game con qualche, trascurabile, difetto.

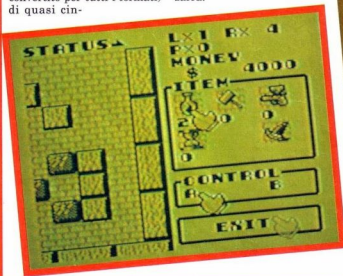
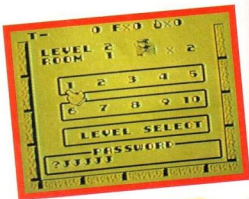
LEADER
DISTRIBUZIONE
FREE
FULL COLOUR
TEAM SUPPORT
WALL CHART
elite™

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

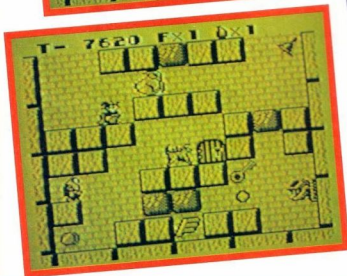
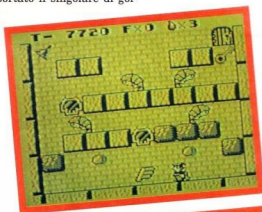
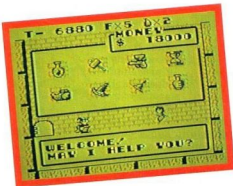
QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

GB TECMO

SALOMON

Le miniere di re Salomone hanno sempre attirato l'interesse di un sacco di gente. Si narra di favolose ricchezze contenute, e custodite, al loro interno. Nessuno ha mai, però, trovato tale incommensurabile tesoro e questo non poteva che stimolare la fantasia dei game designer. Questi biechi individui hanno pensato di mettere il giocatore all'interno delle miniere appartenute al suddetto re e di costellare tutte le stanze (e non sono tante le miniere organizzate in stanze) che si troverà ad attraversare di numerosi enigmi che andranno risolti per poter accedere alla stanza successiva. Il primo gioco con tale ambientazione fu il bellissimo Salomon's Key, il coin-op (poi convertito per tutti i formati) di quasi cinque anni fa. Adesso è la volta di questo Salomon's Club, e ci sarà da sbizzarrirsi.
Rinfreschiamo il concetto che sta alla base del gioco per i giovani che non abbiano mai avuto a che fare con questa saga.
Il vostro personaggio è un apprendista stregone che ha con sé una bacchetta magica capace di materializzare e smaterializzare massi di roccia morbida.
In ogni schermo del gioco ci sono una porta e una chiave. Scopo del gioco è quello di raggiungere la chiave, che apre la porta, e poi fuggire attraverso quest'ultima. Anche se detto così sembra piuttosto semplice, vi posso garantire che non lo è. Il problema principale è rappresentato dai vari mostri che popolano ogni schermo. La fauna è alquanto varia e bizzarra:

Premetto che ho adorato Salomon's Key sia in versione coin-op che in versione C64 quando fece la sua uscita diversi anni fa, e lo ho giocato fino a completarlo (per poi scoprire che non aveva alcuna sequenza di end-game).
Ho infatti tenuto per me la recensione di quest'ultimo titolo Gameboy perché speravo fosse all'altezza del suo predecessore. Purtroppo mi sbagliavo.
Non è certo un brutto gioco, ma ci troviamo davanti a uno strano caso. Rispetto a Salomon's Key è un gioco ideato meglio, ma strutturato peggio. Prima di tutto gli enigmi che si trovano nelle diverse stanze non sono mai granché complicati, ma quello che danneggia seriamente il prodotto è il fatto che si possa iniziare il gioco da qualunque schermo si voglia dei 50 inseriti. Questo è un po' come spezzare le ali a un gioco stupendo. Non farete mai la classica partita in più per vedere cosa c'è nel quadro successivo, tanto il quadro successivo potete vederlo quando volete!!! E' veramente un peccato, anche perché l'aggiunta del negozio in cui poter comprare degli accessori che vi semplifichino le cose non era per nulla malvagia. Non ho altre parole per descrivere il mio rammarico.

N'S CLUB

Si va dai folletti dotati di una forza spropositata ai dragoni incendiari (nei vostri confronti) passando attraverso degli strani batuffoli elettrici maledettamente letali. Ogni avversario ha il proprio schema di movimento che è piuttosto stabile: il batuffolo si limita a seguire la pista offerta dalle pareti, i folletti vanno a destra e a manca come i dragoni e le gorgoni (sul manuale è riportato il singolare di gorgoni come gorgona, ma secondo loro gorgone che cosa sarà mai?) seguono pedissequamente i dragoni. Anche se scoprirete di essere incredibilmente bravi a seminare sterminare i mostri appena citati, completare il gioco in questione non diventerà comunque un affare da poco grazie al fatto che alcuni schermi sono completamente privi di mostri, ma incredibilmente difficili da risolvere.

PRESENTAZIONE 80%

Tantissime opzioni? No, solo una: quella sbagliata. Il manuale è, però, molto carino.

GRAFICA 86%

Bene animata e molto veloce. Nulla da eccepire.

SONORO 78%

C'è una gran varietà di jingle lungo tutto il gioco. Cambiano le musiche anche passando da un menu all'altro.

APPETIBILITA' 84%

Si inizia a giocare molto facilmente e i vecchi fan non leggeranno il titolo per due volte prima di comprarlo.

LONGEVITA' 60%

Ecco il grande limite del gioco... Quanto a lungo giocherete un gioco che potete vedere passo per passo senza il minimo sforzo?

GLOBALE 79%

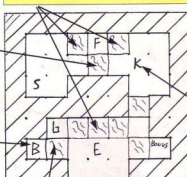
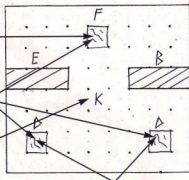
E' un grande gioco, ma mi ha lasciato deluso per le potenzialità non sfruttate.

AVENDO GIOC

SALOMON'S CLUB

Essendo stato recensito nelle due pagine precedenti, si deduce che il gioco sia piuttosto nuovo, equindi non voglio rovinarvi il piacere di giocarlo in santa pace. Comunque diamo un paio di consigli ai principianti con gli schemini che vedete qui in giro e vi garantiamo che sono già pronti quelli degli altri livelli; quelli difficili.

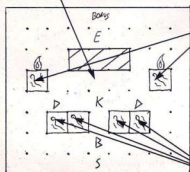
PS: Già che ci sono vi dò la password per avere tutto il primo livello completato e un po' di soldini da parte: 6NJJJJ.

Livello 1.1

Salamandra

Livello 1.2

LEGENDA MAPPE

- B - Campanella
- E - Porta
- K - Chiave
- S - Posizione iniziale
- F - Folletto
- D - Dragone
- G - Gorgone

ATO UN PO' A

Livello 1.3

Dragon

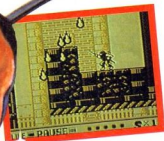
Livello 1.4

Folletto

Livello 1.5

Globula

Al contrario di come si potrebbe intuire dal nome, Shadow Warriors per Game Boy non è la trasposizione del famosissimo gioco da bar, anzi a dire il vero questo beat'em up della Tecmo centra poco o niente con il suo fratello maggiore da sala.

Nel 1985, l'imperatore Gulf apparve all'improvviso con l'intento di conquistare il mondo (io a volte mi domando come facciano a inventare delle storie così fantasiose. -ndSH). Questo nuovo boss sparse terrore e morte dappertutto, poiché come tutti i dittatori-tiranni era convinto che solo in questo modo la gente si sarebbe sottomessa. Sto tizio era proprio matto da legare e sosteneva che solo(?!) la paura e la disperazione della gente lo avrebbero reso più potente (era proprio matto... NdSHsyster). Dopo tre anni di sofferenze e di dolore, quando la speranza della gente aveva raggiunto livelli così bassi da far sembrare l'inferno non più una fantasia, ma dura realtà, ecco che spunta un'ombra misteriosa, il supereroe della situazione, il giustiziere della notte (TA! TA! TA! Squillino le trombe, rullino i tamburi...) e il suo nome è Ryu Hayabusa.

Primo punto da chiarire, ma in tutto questo periodo di tempo il nostro beniamino dove sarà stato? A girarsi i pollici? Nossignore!

Gulf salì al potere, era ancora studente della sacra scuola del Dragone e doveva ancora perfezionare le sue tecniche, prima fra tutte l'arte della ruota di fuoco. Ma ora che l'addestramento è completato Ryu è pronto a sconfiggere chiunque si porrà sul suo cammino, Gulf compreso, poiché il suo scopo è quello di sconfiggere una volta per tutte il suo nemico di sempre Jaquio. E voi, con lui!

Shadow Warriors è veramente un gran bel gioco! A dire il vero è un beat'em up come tanti altri, ma la sua giocabilità vi prende da subito e prima di staccarvi dal mini-monitor a cristalli liquidi dovrete riuscire a finirlo, impresa certo non semplice, ma possibile. La grafica è di ottimo livello (con un doppio livello di parallasse), il sonoro è anche lui di buona fattura, i movimenti sono fluidi e le mosse possibili davvero tante (ci si può appendere ai tubi, saltarci sopra, usare una corda per arrampicarsi, blastare i nemici con il nunchaku e usufruire dell'arte della ruota di fuoco). Un bel gioco, ottimo durante le ore di latino (tanto io studio Informatica e latino non lo studio.-ndSH).

PRESENTAZIONE 91%

Confezione classica, istruzioni in italiano, molto bella la presentazione grafica in cui si racconta l'avvento di Gulf.

GRAFICA 90%

Molto buona, chiara e fluida.

SONORO 87%

Ottimi effetti, e ottima musica.

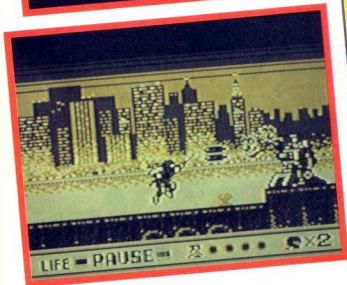
APPETIBILITA' 92%

Grande fin da subito.

LONGEVITA' 85%

I soliti quattro livelli (vedi Batman, Super Mario, ecc.), ma finché non lo finite...

GLOBALE 91%

Veramente bello!

AVENDO GIOC

SHADOW WARRIORS

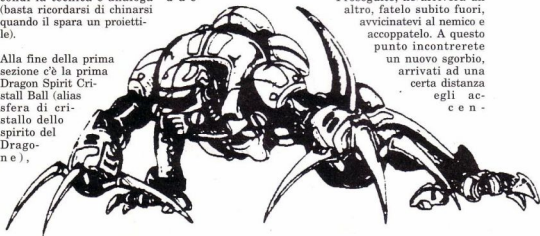
Well, Giancarlo mi ha fatto un discorso particolare per redigere questa recensione e adesso mi ritrovo a dover scrivere la telecronaca diretta minuto per minuto di chi incontrerete e di che cosa vi potrà capitare nel giocare con questo beat'em up della Tecmo (o almeno per i primi livelli, non so! Ci devo pensare... hi! hi! hi! sono un po' carognone, NdSH).

Right, cominciamo dalla prima sezione del primo livello. La vostra ricerca inizia in uno scenario molto familiare, Manhattan, e i primi nemici da superare sono piuttosto stupidi e calascioni (?!?). Dovrete fare un po' più di attenzione a dei tipi che saltano lanciandovi addosso delle bombe e a dei grossi cannoni laser meccanici. Per i primi la tecnica d'approccio migliore è quella di aspettare il lancio della prima bomba, quindi avvicinarsi e colpire con il nunchaku, mentre per i secondi la tecnica è analoga (basta ricordarsi di chinarsi quando il spara un proiettile).

Alla fine della prima sezione c'è la prima Dragon Spirit Cristall Ball (alias sfera di cristallo dello spirito del Dragone), rompetela e prendete (basta passarci sopra) la Ninja Power. A questo punto noterete che l'indicatore della potenza Ninja è aumentato a due tacchette (avete due colpi speciali a disposizione). Nella seconda sezione si viene subito a contatto con un nuovo nemico, una sorta di falciatrice automatica che va avanti e indietro. Apparentemente è semplice da abbattere, tuttavia c'è dietro l'inganno: dopo che l'avete colpita (e distrutta) state fermi, poiché l'esplosione provoca una fiammata verticale che dura pochi istanti (ma che se vi tocca, vi fa molto male...).

Procedete e dopo qualche sbruffone da accoppare troverete la seconda sfera (contenente un altro Ninja Power). Usate la corda e salite sul tubo, procedete a destra e fate fuori gli altri cattivi, troverete quindi altre due sfere, rompetele e cuccatevi un nuovo Ninja Power e la pozione rigeneratrice (piccola). Proseguite, arrivati al nuovo cannone abbassatevi, aspettate che le due falciatrici si avvicinino e distruggetele, quindi avvicinatevi al cannone e spatasciatelo in mille pezzettini. Avanzate ancora, fate fuori l'altro cannone e siete così arrivati al primo boss da far fuori: uno schifoso ragnaccio meccanico troppo cresciuto. Per far fuori lo schifido essere (impresa tra l'altro molto semplice) abbassatevi e aspettate che si avvicini; quindi colpitelo ripetutamente fin quando non gli salta sul soffitto.

A questo punto, seguite i suoi movimenti e colpitelo usando la corda, lui cercherà di cadervi addosso e voi vi sposterete (vero?). Continuate così (ripetendo da capo la tecnica appena descritta) e in pochi secondi lo farete fuori. Gustatevi la scenetta di intermezzo e... passiamo al secondo stage.Noterete che intanto vi siete ricaricati di energia al completo, fregatevene e tirate dritto verso destra. Spunterà uno strano "coso" volante, tirate dritto e lo supererete senza farvi male, giratevi e fatelo secco!

Proseguite, ne arriverà un altro, fatelo subito fuori, avvicinatevi al nemico e accoppatelo. A questo punto incontrerete un nuovo sgorbio, arrivati ad una certa distanza egli accen-

ATO UN PO' A

nerà un movimento e seguirà una fiammata aderente al suolo. Saltatela dirigendovi contemporaneamente verso di lui, colpitelo! Andate avanti e ne incontrerete un altro. Arrivate quindi sopra un tubo, calatevi e saltate giù.

Continuate a scendere finché non vedrete in basso a sinistra dei nemici, calatevi. Noterete sotto di voi un'altra falciatrice, aspettate il momento giusto e saltate giù. Fate fuori la macchina da giardinaggio, giratevi a sinistra, avvicinatevi allo sgorbietto, abbassatevi, aspettate che quest'ultimo abbia sparato tre colpi, quindi fatelo fuori. Rompete la sfera di cristallo e prendete il Ninja Power (ora che siete al completo vi autorizzo ad usare l'arte della ruota di fuoco, quando volete! NdSH), tornate a destra scendete e si ripresenterà la stessa scena, solo che anzi che esserci il Ninja Power c'è una pozione rigenerante.

Continuate a scendere, fate fuori un po' di gente, finché non arrivate ad una bella coppietta di mostriciattoli, usate la ruota di fuoco e non ci pensate più. Seconda sezione. Troverete una nuova razza di pennuto che si abbasserà, avvicinatevi e colpitelo, andate avanti, arriverete sopra un nastro trasportatore, proseguite e fate fuori gli altri pennuti (lasciate stare la sfera che c'è in alto, non c'è modo si prenderla).

Proseguite, appendetevi sulla piattaforma in alto, salite, fate fuori il soldato e prendete il Ninja Power. Andate avanti, ci sarà un altro tipo che lancia fiammate, aspettate le prima, saltatela, avvicinatevi al fetuso e accoppatelo. Saltate (più avanti) nel fosso, evitate subito una fiammata saltando e accoppate l'obrobrio. Scendete, fate fuori le falciatrici, saltate sul tubo, prendete il Ninja Power e la pozione, proseguite e fate fuori nell'ordine la falciatrice e i due U.F.O (Unknown Flight Object - Oggetto Volante Non Identificato, non è colpa mia se non si capisce cosa sono! NdSH). Terza Sezione. Incontrerete un gigante armato di scudo (ostico da abbattere), evitate di sprecare armi speciali, perché è inutile, l'unico modo per farlo fuori è continuare a colpirlo finché non abbassa la guardia e a quel punto...TAC! Ucciso! Andando avanti vi ritroverete su un nastro trasportatore (questa volta va in direzione contaria), fate fuori soldati e falciatrici, proseguite, fate secco il gigante e rifornitevi di Ninja Power.

Arrivate quindi ad avere davanti due giganti fateli fuori e dentro le sfere troverete un NP (Ninja Power) ed una mega pozione rigeneratrice. Siete arrivati al secondo mostro, anzi ai due fratelli mostri: Jack e Gregory! Questi due sono veramente ostici da far fuori, più che altro per il fatto che Jack (il nanetto vi si attacca addosso come una sanguisuga e vi rallenta i movimenti). Comunque con un po' di pazienza ce la si dovrebbe fare.

Aspettatelo al centro del quadro, cominciate a colpirlo ripetutamente, appena è troppo vicino scappate a sinistra e salite sulla piattaforma. Aspettate che si avvicini, quindi superatelo saltando, giratevi e colpitelo due volte, indietreggiate (se possibile colpitelo ancora), poi saltate sulla piattaforma di destra e ripetete il tutto.

Fate attenzione quando Jack salta sulla spalla di Gregory, a quel punto quest'ultimo vi corre addosso e vi tira una spallata. Per evitarlo salite sulle piattaforme. Per staccarvi Jack di dosso basta saltare due o tre volte.

ADVENTURES OF LOLO

C'era una volta, quando il tempo si fondeva con l'infinito e l'aria era intrisa dell'inconfondibile odore della magia, una gola sperduta. Il nome della valle era Giancarlandia ed era popolata da una stranissima forma vivente, i Giancarli. Questi esseri erano piccolini, alti più o meno una cinquantina di centimetri, avevano due occhioni tondi di tutto rispetto. La loro caratteristica fisica basilare era però di essere tondi e completamente pieni di peli (anche sotto alle unghie). I maschi erano di colore azzurro e invece le donne rosa.
La struttura sociale era di stampo monarchico, i piccoli Giancarli infatti erano governati dal Re Giancarlo de Calzettis I, il quale aveva un unico figlio maschio: "Lolo". Il principe Lolo era molto innamorato di una carinissima e batuffolosa ragazza, dall'originale nome di Lala.
Un giorno il malefico Signore delle Tenebre, avendo finito la personalissima scorta di piumini per le pulizie, decise di recarsi a Giancarlandia e la rapire qualche pium... Ops Giancarlo. Guarda caso, fra i miliardi e miliardi di pelosissimi esseri, il perfido Signore è andato proprio a rapire la principessa "Lala" (a lui piacciono i piumini di una certa classe).
Naturalmente quel poveraccio di Lolo, avendo visto "scipparsi"

1

2

3

1: Ecco cosa vuol dire avere l'acqua corrente in casa.

2: Ciao, ciao castello. Quando mai si è visto qualcuno saluta anche le costruzioni...

3:Fate molta attenzione ai serpenti. Mordono!

Solo due cose non riesco a sopportare di Adventures of Lolo. La prima è il sonoro, molto bello per carità, ma dannatamente ripetitivo. Penetra nelle orecchie, per poi infiltrarsi nei martelletti ed infine giungere al cervello e blastarlo con la sua paranoicità: il primo sonoro "virus".
La seconda cosa che non sopporto è il livello di difficoltà mal calibrato. I primi livelli sono di una facilita indicibile. Mentre nell'intorno del decimo livello la curva della difficoltà sale esponenzialmente, rendendo il gioco quasi impossibile.
Tutto sommato Lolo non è un cattivo prodotto. Se si riesce (non ci vuole poi molto) a ignorare questi piccoli difettucci sopraelencati, il gioco è in grado di regalarci diverse ore di divertimento e tanto relax.

GP

di mano la propria "donna", perde la pazienza e giura a se stesso di riportarla a casa. Così parte alla volta del castello di Rasiertes, reggia dell'onnipotente, malefico, crudele, bestiale e inumano Signore delle tenebre.
Il castello è diviso in un gozziliardo di stanze, popolate dai più variopinti tirapiedi del cattivo. Per poter passare di livello, cioè di stanza, bisognerà raccogliere una chiave celata dentro un baule chiuso ermeticamente. Una volta raccol-

5

te tutte le icone raffiguranti un cuoricino (sarà sufficiente camminarci sopra), lo scrigno miracolosamente si aprirà dandovi l'occasione di raccattare la preziosissima chiave.
Il vostro compito, sarà ostacolato da un'infinità di nemici, ciascuno con le propie caratteristiche. Alcuni vi corrono addosso, altri si limitano a guardarvi ed altri ancora vi sparano appena osate avvicinarli. Ognuno richiede una tattica differente per essere eliminato, sempre ammesso che sia possibile ucciderlo.
Disseminati qua è la per i vari livelli si possono trovare gli oggetti più impensati, i quali vi saranno molto utili per poter arrivare in zone altrimenti inaccessibili.
Talvolta raccogliendo un cuore vi verrà messa a disposizione una limitata serie di aggeggi da lanciare (che non ho ancora capito che cavolo siano. nd-Nuke), indispensabili per uccidere o neutralizzare il mostrone che ci sbarra la strada.
Alcuni degli oggetti che compongono la stanza possono essere spostati,spingendoli nella direzione da noi voluta. Bisogna, però, fare molta attenzione a come li si muove, perché e molto facile posizionarli in modo che ci blocchino la strada. Le varie tattiche su come finire un livello si basano anche sul giusto posizionamento di questi blocchi.
In totale si hanno a disposizione cinque vite e una serie pressoché infinita di "continue", i quali sono troppo indispensabili in un gioco del genere. Provate a pensare a un tizio che arriva al penultimo livello e muore, dopo di che si deve rifare tutto il gioco tutto da capo, Argh!! Mi vengono i brividi solo a formulare un tale ipotesi.
Lode all'inventore dei "continue".

4

4: I draghi, invece, si limitano a scaldarvi un po'.

5: Quadro silvestre questo.

6: Strano che non ci siano delle guardie a proteggere l'entrata del castello. Sento odor di fregatura...

7: Anche se non sembra, questo è il secondo livello.

6

PRESENTAZIONE 70%

Password per ogni livello, opzione di continue e intro carina.

GRAFICA 69%

Ben definita ma tutta uguale.

SONORO 15%

Paranoico!!!

APPETIBILITA' 87%

L'ideale per chi ama i giochi tondi.

LONGEVITA' 84%

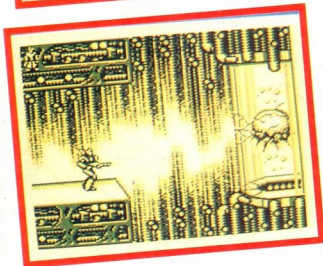
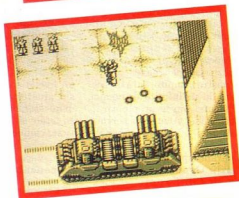
Una infinità di livelli vi terranno occupati per molto tempo.

GLOBALE 75%

Un gioco "onesto".

7

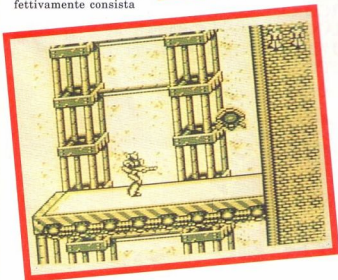
PROBOTE

Ma che bello, il menù di oggi prevede alieni fatti in casa... Devo dire che come inizio non c'è male, anche se tutto ha inizio nel 2633 d.C. quando uno schifoso essere alieno proveniente dalla galassia dell'Apocalisse decide di voler spazzare via tutta la specie umana, che nel frattempo era arrivata a contare circa sette miliardi di abitanti. Dunque, tutto filava liscio come l'olio e la tecnologia era arrivata ad un tal punto che scienza e natura convivevano senza nessun problema (sarebbe veramente bello, NdSH). Un bel giorno però spuntò 'sto Black Viper (l'essere schifido) e cominciò a creare un tale casino che anche solo metà sarebbe stato fuori dai canoni della narrabilità. Per difendere la razza umana, un'equipe di scienziati sviluppò un Robot da combattimento, programmato per blastare tutto e tutti (i nemici) fino a giungere nella tana di Black Viper, dove avrebbe indi-

Probotector è un altro cosiddetto gioco superiore! La grafica è molto bella, il sonoro idem, la giocabilità eccezionale (anche se all'inizio è un tantino difficile) e i livelli stranamente cinque. Sicuramente un ottimo prodotto, con tanto di piatto del giorno e come bevanda una bella spremuta di mutanti. Consigliato vivamente a tutti!

SHIN

CTOR

questo gioco, vi posso dire che Probotector segue la falsa riga di Turrican e che quindi non è altro che una sorta di platform-blast'em up a scorrimento orizzontale con un sacco di armi a disposizione ed un sacco di alienacci da spiaccicare...

rizzato il caro viperone al più vicino ristorante cinese (caro cliente, la nostra vipera nera fritta e impanata è veramente ottima...).
Il suo nome è Probotector, sigla RD 008, ed è il futuro della pace, la parola fine al crimine è stata ormai messa e nessuno la potrà più togliere... Tornando in che cosa effettivamente consista

Comincio a credere che Shin non riesca ad interpretare in maniera corretta gli stimoli che gli arrivano dall'esterno. Quando ti dico che mi serve una recensione di due pagine, caro Shin, intendo che mi serve tanto testo da poter riempire DUE pagine! Non è bello andare a correggere i testi e ritrovarsi con la metà di quello che ci si aspetta. Lavate di testa a parte, Probotector è pesantemente ispirato a quel gran gioco che fu, ai suoi tempi, SUPER CONTRA; il seguito di GRYZOR. La struttura di gioco è organizzata secondo lo schema: Livello di numero dispari, azione in scorrimento orizzontale; livello di numero pari, scorrimento multidirezionale. Questo garantisce una certa varietà che consente di non cadere nelle situazioni di banalità crescente che si riscontra in alcuni Shoot'em up. Per il resto bisogna solo dire che è tecnicamente ben fatto e che è veramente molto giocabile.

PRESENTAZIONE 80%
Avrebbero potuto sprecarsi un po' di più.

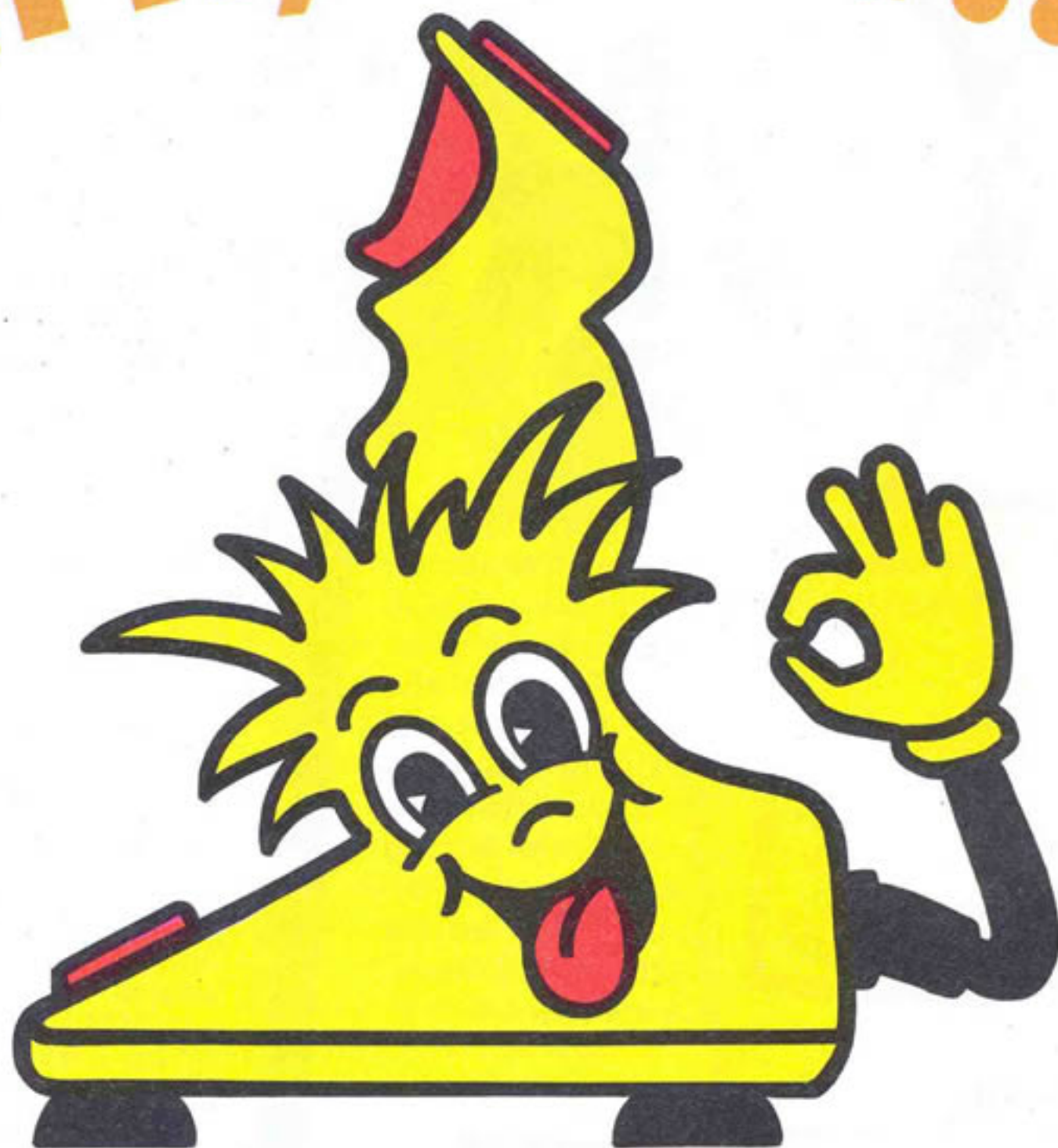
GRAFICA 90%
Bella, bella e bella! E' bella!!!

SONORO 93%
Di bell'effetto gli FX, le musiche sono eccezionali!

APPETIBILITA' 88%
Acchiappa, però iniziare è una bella impresa.

LONGEVITA' 95%
Lungo e difficile al punto giusto!

GLOBALE 91%
Meccanico, organico, splatteroso... che volete di più?

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

JOE & MAC™
CAVEMAN NINJA™

Original Nintendo Seal of Quality

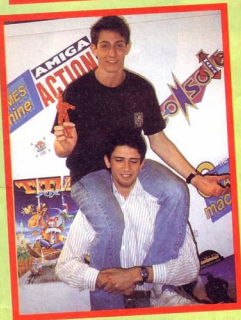
La vita di Joe & Mac, i nostri due simpatici cavernicoli, non è per niente facile! In una notte di luna piena, mentre Mac stava cacciando sulle montagne, dei vicini poco cordiali hanno fatto irruzione nel loro villaggio e rapito le loro donne. Dinosauri permettendo, Joe è l'unico in grado di salvarle...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

tenuta in un luogo tutto sommato non comodissimo da raggiungere, potesse riscuotere tanto successo. Merito sicuramente della grossa campagna pubblicitaria (bisognava vederlo per crederci) di segnali stradali.
Non sono mancati neanche gli assalti degli indiani prontamente respinti da un eroico cowboy che vigilava nei pres-

MONDO GI

Reportage dal primo

Sebbene il suddetto salone dell'infanzia si sia svolto dal 25 Aprile al 3 Maggio, l'articolo che state leggendo è sul numero di Giugno. Come mai? Bhé, i tempi di preparazione della rivista sono quelli che sono e, dovendo preparare tutto con quasi un mese di anticipo, non siamo riusciti a inserire il pezzo sul numero scorso.
Spiegato il perché di questi sfasamenti spazio-temporali, passiamo alla descrizione dell'avvenimento fiera.
Prima di tutto bisogna ammettere che siete stati veramente tantissimi. Non pensavo che una manifestazione, promossa dall'organizzazione ma anche del gran numero di attrattive che la stessa offriva.
Ricordate il listone di eventi riportato nell'articolo che anticipava l'arrivo della fiera? Bene, le iniziative riportate sul quel "profilo" non sono state che una parte di tutte quelle che si sono effettivamente tenute negli stand.
La Milka, che sfoggiava uno stand pieno zeppo di mucche più o meno violacee e un grande recinto pieno di "roba" bianca, distribuiva oltre alle previste merendine una quantità immane di gadget quali yo-yo, cappellini, trottoline e magliette.
Lo Stand della Lego, che era veramente immenso, dimostrava alla gente come sia possibile creare delle vere e proprie opere d'arte utilizzando dei semplici mattoncini per costruzioni. Veramente splendide, e particolarmente entusiasmanti, le strutture Lego completamente animate.
Altro stand molto gettonato, con gran sorpresa da parte di tutti, è stato lo stand di Ghisalandia. Lo stand, organizzato dai vigili urbani della città di Milano, metteva a disposizione dei ragazzi diverse biciclette da passeggio e li guidava all'interno di un circuito "inzuppato"

si della nostra postazione.
Ma parliamo anche delle iniziative che abbiamo promosso nel nostro "angolino" (lo chiamo angolino solo perché era lanciandosi sfide dopo sfide in epici scontri (hum, forse sto un po' esagerando). Comunque i ragazzi si sono divertiti mente disponibile (pensate che mi son fatto regalare ben 7 footbag dalla "standista" della Spuntì).

OCATTOLO
salone dell'infanzia

tale la massa delle persone che ci siamo ritrovati "costretti" in un angolino dello stand).
Avevamo annunciato uno stand all'insegna del divertimento elettronico, e così è stato. Un PC Amstrad 286, un Commodore 64 e un Commodore Amiga, un Master System, un Megadrive e un NES hanno rischiato di fondere per tutti e dieci i giorni della fiera. Equipaggiati con i migliori giochi in commercio e non (alcuni fortunati visitatori hanno potuto provare in anteprima l'ultimo gioco del mitico Andrew Braybrook) i giocatori si sono sbizzarriti molto e sembra che abbiano apprezzato il fatto che, oltre agli arretrati delle nostre riviste, si distribuissero grandi quantitativi di poster e adesivi a chiunque ne facesse richiesta.
Prima di concludere l'articolo, lasciatemi esprimere un'impressione personale su tutta la fiera. Bella è l'unica parola che mi viene in mente. I bambini hanno avuto la possibilità di vivere una giornata (o più se sono stati fortunati) completamente all'insegna del gioco e della fantasia. Tutti gli stand erano organizzati nel migliore dei modi e tutto il personale era stupenda-

Ultimo fatto curioso da segnalare: il sondaggio dei visitatori ci ha piazzato al terzo posto nella classifica di preferenza dei visitatori al pari con lo stand Milka. Ottimo risultato, considerando che noi non regalavamo nulla di commestibile.

ABACUS A SORPRESA

A insaputa di tutti, ci siamo presentati con uno stand anche all'ABACUS, la fiera dell'informatica (7/11 Maggio). La procedura d'attacco è stata la stessa, distribuzione di riviste e poster, con la variante della presentazione "ufficiale" della nostra rivista solo per i personal computer "PC Action". Purtroppo lo stand era un po' più piccolo di quello che avevamo a disposizione nell'altra fiera e abbiamo dovuto riorganizzare il parco macchine di conseguenza. Grande successo in ogni caso con un sacco di complimenti da parte di tutti e un sacco di imbarazzo mentre firmavamo alcuni autografi...

MEGACLASSIFICA

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1- CREATURES
2- TURRICAN II
3- HUDSON HAWK
4- LAST NINJA III
5- TURRICAN
6- CATALYPSE
7- ROD LAND
8- INDY HEAT
9- MYTH
10- SMASH TV
11- PP HAMMER
12- CLIK CLAK
13- REVS+
14- FLIMBO'S QUEST
15- BUBBLE BOBBLE
16- TURBO OUT RUN
17- MICROPROSE SOCCER
18- TEENAGE MUTANT HERO TURTLE II
19- POTSWORTH & CO.
20- ARMALYTE

A volte aprire questa rubrica è imbarazzante, avrei voluto parlarvi delle solite idiozie che si dicono a Giugno, i luoghi comuni tipo "finisce la scuola ed inizia l'estate", ma purtroppo non mi è possibile. Dico purtroppo perché un tragico incidente stradale ci ha privati di uno dei nostri più affezionati lettori, proprio quel Ricky '73 che ci ha deliziato con le sue tante e variegate missive. Vorrei quindi che leggeste attentamente la prima lettera di questa posta e che rivolgeste un pensiero ad un vostro amico che non c'è più.

UN MINUTO DI SILENZIO PER FAVORE.

Spettabile redazione di Zzap!, sono il fratello di Riccardo Bruno, Silvio. Credo (o spero) che vi ricordiate di lui, vi ha scritto un sacco di lettere. Lettere divertenti, utili, inutili, polemiche, demenziali, lettere che ogni volta che le leggevo mi facevano sbellicare letteralmente dalle risate. Purtroppo non avrò più questo piacere perché mio fratello è morto l'altro ieri, 13 aprile... All'uscita di scuola (frequentava il quinto anno di ragioneria) un suo amico in motocicletta gli ha offerto un passaggio, lui l'ha accettato. Andavano veloci, una macchina sbuca da una stradina laterale, c'è lo scontro. Mio fratello ed il suo amico volano a terra. L'amico di mio fratello aveva il casco e se l'è cavata con un paio di brutte fratture, mio fratello invece no, urta con la testa contro il muro e muore sul colpo...
Non so perché vi ho scritto questa lettera, non so perché uso la macchina da scrivere di Riccardo, che lui mi ha insegnato ad usare... Forse lo faccio per ringraziarvi... Per ringraziarvi di aver pubblicato alcune sue lettere, di averlo citato nella posta, a volte sotto il suo vero nome, a volte sotto il suo pseudonimo di Ricky '73. Vi ringrazio a suo nome per avergli regalato qualche momento di effimera notorietà, a lui che si sentiva disperso nella massa anonima, soffocato dal conformismo, a lui che voleva emergere, che voleva distinguersi.... Quando leggeva la vostra rivista o vi scriveva delle lettere si sentiva parte di un grande gruppo di veri amici... Non so quante volte l'ho rimproverato, quante volte ci ho litigato per i motivi più futili, come il fastidio che mi dava il rumore della macchina da scrivere che ora sto usando, lo avrei strozzato un sacco di volte.... ma ora....
Naturalmente non ho pretese di pubblicazione (ci mancherebbe...), voglio solo ringraziarvi da parte di mio fratello di cui sento una grandissima mancanza...
Grazie.

Silvio

La morte a volte ci sembra una cosa lontana, una cosa che non può toccarci in alcun modo. Sentiamo parlare di incidenti, attentati, stragi, molte persone perdono la vita ogni giorno, ma queste sono cose che non ci riguardano direttamente, sono cose a miglia e miglia di distanza da noi. Quando però è una persona a noi cara a morire, allora tutto cambia. Ci si spalancano gli occhi e ci rendiamo conto di quanto la vita sia effimera (vorremmo inoltre, in questa circostanza, porgere il nostro saluto al professore di filosofia Valerio Leonardo -tra l'altro lettore di Zzap!-, deceduto la settimana scorsa, dal momento che il vecchio liceo Cairoli che frequentiamo sembra essersi dimenticato completamente di lui, NdPeD). Questa notizia è stata un duro colpo anche per tutti noi, ormai consideravamo Riccardo (o meglio Ricky '73) uno della nostra grande famiglia. Mi risparmierò le solite ormai scontate condoglianze, ho sempre sostenuto che non servono a nulla, non ti faccio neanche discorsi senza senso, ti dico solo una cosa: tuo fratello è stato forse uno dei nostri lettori più assidui, molte sue lettere sono state anche pubblicate, tutti i patiti della posta sicuramente si ricorderanno di lui, Riccardo sarà sempre con noi.

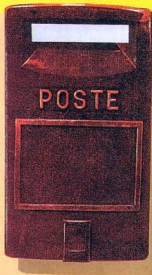
LATINA EPISTULA IN REDATIONE NOSTRA?

Avvertenze:
si avverte chi sta leggendo di tradurre dal latino seguendo l'ordine, in quanto chi scrive non è abituato ad usare la costruzione latina, pertanto la direzione si dimette da ogni responsabilità in caso di errata interpretazione del messaggio proposto.

ANTE SCRIPTUM comunque vada ci vediamo al I salone dell'Infanzia, mi ricorderete.
A.A.S. Ho finito Sonic per GG.
Ave. Scribo vobis. (E' latino) (davvero? NdR) Riviste per computer.... Ne tengo di tre o quattro qualità Zzap! però uhmm... Smack (e questo sarebbe uno scritto latino? NdR)!
In hac epistula vobis scribo ut dicam meam sententiam. (Oddio di che declinazione è Zzap!?) (Ignorante! Zzap! E' un nome che si comporta come i sostantivi di origine ebraica, quindi è indeclinabile. Ti consiglio di rispolverare la grammatica latina! NdR)(sembra quasi serio quando spara di queste stupidaggini, il nostro Ricki.-ndJH).
Bando alla squola (ma chi ha sbagliato.... Pagliuca?) (??) almeno in questi momenti di gioia. (Non preoccupatevi, scuola si scrive... Ops!, l'ho appena scritto giusto).
Io compro abitualmente tutte e tre le vostre riviste e vorrei chiedervi una cosa. Che cosa? Ah, sì, dicevo, cosa dicevo? Dunque...
STOP!
Ho visto il fondino della posta di CM. Vi volevo chiedere se potreste inserirlo come poster in una delle tre riviste, ma con una piccola modifica: al posto del Paolone preferirei delle ragazze nude,

ma se non vi fosse possibile mi va bene anche così. Un'altra domanda: sempre nello stesso sfondo, in alto a sinistra, c'è un pessimo fotomontaggio di Paolone con una bella ragazza; per favore, toglietelo, mi fa senso vedere una ragazza così con uno ....
meglio evitare, se voglio che mi pubblichiate la missiva. Un altro consiglio: fate lo stesso concorso di Zzap! con le altre riviste, mettendo in palio, oltre all'orologio, anche un cimelio della vostra redazione; che ne so, una lametta da barba di JH (ma che blateri? Lui non ne ha mai avute! NdD)(bah, a dir la verità anche io in gioventù ho peccato... Ma solo un paio di volte! ndJH), o un pezzo della macchina di Max.....
Bon, mi sembra di aver detto tutto. Ed ora l'angolo della risata: ....
Gli USA hanno una popolazione di 241.000.000; 300 città superano il milione di abitanti...... (Dal libro di geografia)
Assente per epitassi recidiva da sindrome influenzale (dalle giustifiche) (bella però, peccato che oramai io non la possa più usare! NdR) (tu no, ma io sì! NdD).
E ricordatevi, se avete un problema telefonate al solo Gallo abitante a Macherio e chiedete di Massimo, il panino più veloce d'Italia.
Aurevoir.

Davide Ripamonti

Ave valeque Davide! Pulcherrimam et stupidissimam epistulam tuam vidi, et publicandam esse constitui. Te pudet, Davide, tua Latina lingua schifidissima est, deinde, cur tuum grammaticae librum non spolverit?
Ora che ti ho dato sfoggio di tutta la mia eloquenza oratoria latina, mi sa che è il caso di ritornare a parlare in Italiano. Oh marrano, giammai dovresti osar parlare in cotale modo a noi redattori. Per tua sicurezza ti informo che nel fondino non sono presenti fotomontaggi, mi stupisco quindi, perdincibacco, che tu possa aver pensato ad una cotal cosa e non a una sempliciora (dal latino: = più semplice). La foto in questione per nulla è un fotomontaggio, trattasi invece di una ragazza assetata di denaro, che il presente collega Paolone ha adescato fingendo (come fa di solito) di essere straniero e poi le ha dato dieci mila lire (e dire che sono pure riuscito a farmi offrire il gelato tutte le sere, dicendole che in Italia c'è l'usanza che siano le donne a pagare... Scherzi a parte, Ricki è semplicemente invidioso di me perché lui non può vantare dei "cuccaggi" estivi come Liza, la bella Austriaca della foto incriminata... Scusa, Davide, non è che mi invidi un po' anche tu? NdP) (Paolo, ti ricordo che adescare una fanciulla non significa farsi offrire il gelato tutte le sere. -ndJH) per posare con lui nella foto. Capito?
Per l'idea del poster ti dirò che non è niente male: si vedrà...

PEPERINO JOE

Salve, sono una delle vostre 40 lettrici (anche se 40 mi sembrano un po' poche). Ho letto su Zzap! del mese di Novembre "l'angolo rosa". Vorrei proprio discutere sul fatto che alle ragazze vengano abbinati colori come il rosa, mentre i maschi l'azzurro. Questo è dimostrato anche dal titolo che avete dato a quella colonna sulla pagina della posta. Tra l'altro io ODIO il ROSA. Inoltre perché le femmine devono sempre praticare danza? Anche qui, verso la fine della colonna, c'è scritto: "... Fra amiche e compagne di danza...". Io invece lo leggo fra amiche/ci e compagne di calcio. Questo dimostra che tutti credono che le femmine siano delle rammollite, sceme e che non abbiano neanche un po' di forza, come se non ci si potesse picchiare fra compagni/e. L'ultima cosa che aggiungo è quella della gonna. Perché dovremmo sempre mettere gonne, calzamaglie invece di pantaloni e pantaloncini? Io, che mi comporto così, vengo considerata un maschiaccio, che da grande cambierà sesso, e a me questo da fastidio. Scrivetemi quello che pensate, e tu soprattutto Ricki, rispondimi a casa mia (yuk, l'ultima frase è sottolineata una decina di volte! NdR)(attento, secondo me vuole solo picchiarti di persona.-ndJH).

Daniela Lucia Astrid

Hey, ma ti sembra il modo di arrabbiarti così per un miserrimo, minuscolo titoletto? Nessuno ha mai detto che tutte le ragazze debbano amare il rosa o andare a danza. Quei titoli e quelle parole scritte fra le pagine della rivista sono da considerare solo in quanto sfocianti da una serie di convenzioni più o meno universalmente accettate; non mi sarei mai e poi mai aspettato di offendere qualcuno. Comunque ora il malinteso è stato chiarito. Sono perfettamente d'accordo con quanto da te detto sopra, e sono contento che ci siano anche ragazze che la pensano come te. Dico così perché, molto spesso, quando le ragazze mi chiedono che lavoro faccio e io rispondo che lavoro per riviste di videogiochi, solitamente mi ridono in faccia. Dicono che i suddetti non sono altro che una fetecchia. Con questo non voglio dire comunque che le suddette ragazze pratichino danza, portino sempre la gonna, tutt'altro. Per quanto riguarda il colore rosa non ci posso fare niente, ormai è diventato (ma da moltissimo tempo) il colore distintivo delle ragazze, non ne ha colpa nessuno. Hasta la vista, baby!

RIFLESSIONI VARIE

Mitica redazione di Zzap!, questa missiva non ha altro scopo se non quello di comunicarvi le mie impressioni sulla rivista. Innanzitutto i complimenti: a tutti i redattori (presenti, passati e futuri) vanno le mie più vive congratulazioni per aver saputo realizzare un giornale così completo, professionale e, allo stesso tempo, intriso si umorismo demenziale. Vi seguo ormai da diversi anni, e posso affermare, senza ombra di dubbio, che Zzap! è andato via via migliorando, fino a raggiungere l'apice qualche mese fa. E ora le critiche (speravate non ci fossero, eh?): sostanzialmente vi prego soltanto di una cosa, e cioè di essere un tantinello più precisi nelle recensioni. Mi riferisco soprattutto alla voce "presentazione": al posto della descrizione della confezione, del manuale e via dicendo, sarebbe cosa più gradita (non solo a me, credo) che vi soffermaste maggiormente a parlare dei caricamenti, e delle differenze tra lo stesso gioco in formato disco e cassetta.
Vi scrivo dopo il numero 65 (un po' scarso, in verità, a causa della penuria di software per C64): ho notato che l'impostazione grafica è notevolmente mutata, ma sinceramente non so dirvi se la preferisco a quella precedente. Infatti, se da un lato essa è più elegante, chiara e precisa (e costosa, probabilmente) (l'hai detto, NdR), dall'altro è meno vivace e colorata (era.. -

ndJH). Comunque, apprezzo moltissimo i vostri sforzi nel tentativo di rendere gloriosi questi ultimi anni di vita del piccolo Commodore. A proposito, non è che la recensione di Catalypse è leggermente sballata? I voti mi sembrano alquanto (troppo) bassi; ad esempio: "presentazione 70%: schermate da capogiro, istruzioni dettagliate, buona suddivisione dei caricamenti ed ottima confezione (???)" oppure "globale 81%: un'imperdibile esperienza arcade (??!)". Vi sarei grato se pubblicaste i veri voti (l'abbiamo già fatto, NdR).
Ancora nel numero 65, leggendo la posta (sempre a livelli altissimi, ma, in questo Zzap!, particolarmente divertente), mi è tornato in mente un' episodio accaduto in classe un paio di mesi or sono. Quel giorno, suonata la campanella, entra e si siede alla cattedra, come di consueto, il nostro professore di filosofia. Ad un certo punto, improvvisamente, esclama, rivolgendosi alla classe: "ma voi lo sapete che, stando ai risultati di un sondaggio effettuato in Inghilterra, circa l'80% degli omosessuali (veramente ha usato un'altra parola, ma il significato è comunque lo stesso, NdME) sono pss pss pss?" Pronunciando l'ultima parola a voce bassissima, tale da renderla incomprensibile. Allora, un ragazzo dell'ultima fila dice: "come, scusi? Non ho capito". E il professore, quasi urlando:" SORDI!!". Allorché la classe, dopo 20 secondi netti di silenzio assoluto, esplode in fragorose risate...
Good Bye to everybody!

Badalassi Federico

Maremma! Appena ho letto il tuo cognome mi stava venendo un colpo. Al posto di "Badalassi" avevo letto "Badalotti"! AArghh! Badalotti non è altro che uno degli pseudonimi (per dire la verità è il suo cognome, NdR) usati dal Pastore, ovvero la disperazione dei Bovas, cioè di Davide e Paolo! Va bene, visto che non si tratta del Pastore ti risponderò, altrimenti avrei fatto rimuovere al mio fido C1-text tutta la missiva. Non fatemi più scherzi del genere! Passiamo al sodo: innanzitutto vorrei fare una precisazione, tu hai perfettamente ragione nel consigliare di scrivere le differenze tra versione disco/versione cassetta. Tieni però conto di una cosa: generalmente i distributori ci mandano una sola versione del gioco, che può essere quindi su cassetta o su disco. Quando ci è possibile vedere entrambe le versioni non dubitare che scriveremo le nostre impressioni, ma tieni conto di quanto ho detto sopra. La barzelletta del tuo professore è davvero forte, anche se ho dovuto ricorrere a tutto il mio acume per capirla. E per finire una doverosa precisazione: non è Max a curare la posta di Zzap!, ok?
See ya later!

TOP SECRET SEMPRE PIU' SECRET?

Bravissima, fantasmagorica, mastodontica, pantagruelica, abbagliante, sofisticata e abbronzata redazione di Zzap!, innanzitutto volevo complimentarmi per il giornale che mi piace sempre più, mi chiamo Giuseppe e sono un vostro affezionatissimo lettore, sono veramente soddisfatto (e sfatto) del giornale anche se qui a Portogruaro, nel Veneto, Zzap! Arriva con un.... Mostruoso ritardo! E devo aspettare molto per poter finalmente gustare tutte le novità del mese, è veramente un piacere leggere le famose recensioni dove c'è sempre una buona dose di ironia che tutti voi (Dave, Paolo, Giancarlo, Stefano, ecc) sapete dare per non appesantire la lettura, devo proprio ritenermi soddisfatto. Posseggo un... Un... Ah, sì, dimenticavo, un Commodore 64 e un Atari Lynx, e non litigano mai, la sera li sento discutere su quello che hanno fatto durante la giornata (eh, no, non puoi lasciare così l'argomento aperto: adesso ci scrivi COSA si dicono, visto che qui ci sono tanti computer e console diversi, e devo ammettere che tra loro non parlano mai... NdR). Ho notato purtroppo che i top secret, ultimamente, scarseggiano rispetto a quelli di qualche mese fa, non voglio incolpare i Bbros ma i lettori che (escluso me), non spediscono i loro subdoli trucchi per poter così finire giochi come Terminator 2, The Simpson, Rodland, ecc. Quindi incito tutta l'Italia a scrivere e scrivere. Come ultima cosa voglio congratularmi con Ricki per la posta e tutti gli altri per il resto, orbebe (!) (?- Vorrai dire... Che significa "orbebe"? NdR), non mi resta che salutarvi e incitarvi a continuare così, e non perdere la diretta via (diretta? Ma non era "dritta" o "retta"? Mah! NdR)

Giuseppe Piccolo

Bene, ho accolto il tuo appello e l'ho pubblicato. Una rivista di videogiochi deve anche ricevere i contributi "illeciti" dei lettori più scaltri. O no? In ogni caso, mi sembra che la situazione dei Top Secret si stia stabilizzando, e che i veri problemi siano acqua da tempo passata (di trucchi non se ne ha mai abbastanza. Mandate, lettori, mandate. ndJH). Ne approfitto per scagionare i baldi Bbros da ogni eventuale colpa che possiate attribuire loro. Infatti i trucchi che appaiono sulla rivista sono quelli che spedite voi, per tanto se qualcuno non funziona, non è certo colpa loro! Ricordiamo, comunque, che i listati e le poke funzionano soprattutto (e nel caso dei primi esclusivamente) con copie ORIGINALI. Ok?

MA DAVVERO NON CI VA MAI BENE NIENTE? (EH, DAVIDE? NDR)

Mitica redazione di Zzap!, mi spiace iniziare così banalmente ma vi voglio subito dire che io adoro questa rivista, che all'inizio del mese soffro di attacchi apoplettici prima che esca, e che la mia vita di videogiocatore è fondata su di essa (non compro alcun gioco prima di vederlo recensito). Inoltre con questi rinnovamenti nella rivista dal numero di Marzo, mi devo chiudere la bocca altrimenti ci sbavo sopra mentre leggo. Soprattutto mi sbellico con i commenti di Geims Tonn. Adesso volevo solo dire una cosa a Dave: "Ma non te stà mai bene niente! Vedere la tua caricatura soddisfatta in qualche recensione è un evento storico! Inoltre pure a Hudson Hawk (che è un capolavoro che non esiste di meglio) eri scettico!". Va bhé, va... Poi vorrei sapere se Stefano Piras se l'è inventato quel trucchetto per le vite infinite di Hudson Hawk (l'ho provato 1000 volte e non funziona mai). Rinnovo le mie congratulazioni a tutta la redazione di Zzap!, ed esprimo il mio giudizio positivo a "L'angolo di BovaByte".

Franco Minissi

PS: pubblicate questa lettera, o almeno fate anche un solo piccolissimo accenno nella Posta Synthetica

Come vedi la tua missiva è finita nelle auree pagine della posta, che in linea col rinnovamento dell'impaginazione in atto da Marzo e per fortuna non ancora terminato, dovrebbe abbandonare con questo numero la strada intrapresa delle due colonne a favore di un assetto grafico più simpatico. Ci fa piacere che ti piaccia il nuovo look di Zzap!, anche a me piace molto e ne approfitto per rinnovare i miei complimenti a Carlo ed Alessandra Gandolfi che, chissà perché, nonostante tutta la fatica che fanno per impaginare al meglio la vostra rivista preferita, non sono mai stati citati da nessuno. Per quanto riguarda invece Davide, bhé, bisogna ammettere che non è un redattore "easy to please", anzi preferisce essere sempre

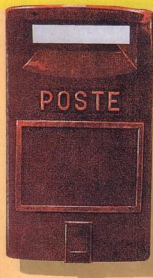
molto critico. In ogni caso, questo si rivela per voi un vantaggio, perché ogni qualvolta lo vediate saltare esaltato, vuol dire che il gioco in questione E' da comprare.

VIDEOMASCHILISMO E NEOVIDEOFEMMINISMO

Caro Ricki, ciao, sono Sim. Ho appena letto (quasi per caso) la lettera di Giorgio Guerra, e siccome sono una donna, ritengo, come tale, di dovermi comportare in maniera più civile ed educato di quanto Giorgio abbia fatto con me. Mi spiace che si sia fatto due ***** (scusa l'intervento, Sim, ma sebbene fosse più educato di quello di Giorgio G. non potevo lasciarlo integro. Sappiate, lettori, che gli asterischi vanno sostituiti con un sostantivo "sferico". ndJH) così (forse come altri milioni di lettori) leggendo la mia lettera, mi dispiace di più però che, quel ragazzo che ho apprezzato in "mai dire Zzap!", sia stato tanto CAFONE da scrivere cose del tipo "l'hai pubblicata solo perché è femmina". Io voglio solo dire che quando ho letto quella fatidica lettera di Giorgio, ho pure pensato "come vorrei essere divertente e spiritosa al pari di questo qui". Io scrivo a Zzap! PRIMO perché mi piace la rivista e SECONDO perché trovo che voi redattori siate degli amici. Sì, degli amici ed è proprio a questi che si raccontano scemenze e cose inutili (vedi la mia lettera "chi è il più sexy"). Per me non è stato mai importante vedere una mia lettera pubblicata, né tantomeno essere giudicata per quello che scrivo o leggo, quindi di pure a Giorgio, caro Ricki, che su Zzap! non si è in competizione, non si compra la rivista per vedere se la propria lettera è stata pubblicata o meno, Zzap! si legge perché tutti amiamo i videogiochi e la mitica redazione, ed è questo che accomuna colui che ha la lettera pubblicata in quattro colonne in prima pagina a quello che invece ce l'ha pubblicata in un rigo nella posta synthetica (Evviva Sim!!! ndJH). Mi sono seccata di tanta puerilità di certi lettori e di ragionamenti basati sul fatto che ci si può vantare con gli amici di avere una lettera pubblicata su una rivista! Basta, va bene? Questa volta sono seria e siccome tu Ricki, comprendi le cose serie, spero di averti chiarito la mia posizione di "femmina" (che è un termine disgustoso usato per una ragazza). Scusami ancora e Grazie.

Sim (incavolata come una iena)

P.S. (se Martina mi sente): spero che appoggi la mia causa, forse lei ha ragione... Certa gente merita il blastaggio.

E adesso, caro Giorgio, come intendi ribattere? Come addetto alla corrispondenza, non voglio parteggiare per nessuno. Sarei accusato di fare preferenze o, al limite, di voler fare il marpione a tutti i costi difendendo a spada tratta le ragazze. Questa lettera ho DOVUTO pubblicarla, non tanto perché così Sim potesse esprimere tutto il suo rancore, ma perché dice cose importantissime. Quando io pubblico una lettera, lo faccio perché la ritengo interessante o divertente, e non basandomi sul sesso di chi la scrive (o almeno non più, oggi so molto meglio di allora che le lettrici ESISTONO). Giorgio si lamentava invano della mancata pubblicazione di una sua lettera, e ne ho approfittato per spiegarvi i tempi di pubblicazione, mi è dispiaciuto molto già allora per la frase "incriminata" contro Sim, ma non era giusto (democrazia) tagliarla.
PS: cara Sim, adesso però non esagerare, il blastaggio lo merita ben altra gente...

POSTA SYNTHETICA

Iniziamo (plurale maiestatis pleonastico) questa rubrica nella rubrica con la luuuuuunga apolgia di Paolo Chiantoro in onore del Paolone di redazione. Ho passato la tua lettera all'individuo in questione e, dopo averla letta, ha sorriso compiaciuto. In ogni caso condivido pienamente il tuo giudizio (altamente negativo) sulla foto di gruppo apparsa su TGM di dicembre: decisamente troppo sfocata. Per quanto riguarda invece i tuoi quesiti, sappi che Shin altri non è che Emanuele Scichilone, mentre il "coso con gli occhiali vestito da superman" non è Clark Kent che si è dimenticato di toglierli dopo essere uscito dalla cabina del telefono, bensì Giovanni Papandrea, che nella prima versione delle sue caricature, si è visto negare il nome "Nuke" o le sue iniziali a causa di una svista. C'è inoltre da aggiungere che erano pronte anche delle caricature "corrette", ma si sono perse nel marasma redazionale, ed il povero Giò si è ritrovato nuovamente "anonimo". Ma la cosa dovrebbe andare a posto questo mese. C'è infine da aggiungere Elo, sorella di Shin ed unica redattrice della rivista. Si passa così a Fiorello il Bidello, che ci ha scritto una lettera pseudo-incomprensibile a causa dei suoi caratteri ultramicroscopici. Da quel che sono riuscito a capire, comunque, è soddisfatto per gli ultimi numeri e ci ha inviato la megaclassifica, lamentandosi della scomparsa della trash parade. In attesa del suo ritorno, pubblico la sua:

1) Football Manager
2) Dick Tracy
3) Astro Marine Corps
4) Line of fire
5) Out Run
6) Chase HQ
7) Super Monaco GP
8) The Spy Who Loved Me
9) Megaphoenix
10) Kick Off

Emiliano Benvenuti (ci ha scritto prima che uscisse il numero di Aprile) si domanda cosa sia successo ai voti di Catalypse. Guarda, non è ancora ben chiaro oggi, tuttavia JH sta ancora indagando ed in ogni caso, la pagella giusta è stata pubblicata un mese dopo la sfortunata recensione. Bellina la tua recensione. Fabrizio Fabi, infine, si trova in un bel pasticcio dopo aver attuato il trucco per Ultima 6 sulla copia originale del dischetto. Ma scusa, carissimo, se non avevi dei copiatori abbastanza potenti da fare delle copie di riserva (non guardatemi male, non è pirateria, per certi giochi è INDISPENSABILE giocare su copie di sicurezza, a causa dei frequenti accessi in scrittura al dischetto)(potenti un corno, Ultima VI non aveva protezioni su disco. ndJH), potevi benissimo procurarteli. Non dirmi che non conosci nessuno che abbia il Fast Hack'em o un buon Nibbler... In ogni caso, se qualcuno ha voglia di aiutare il nostro lettore in difficoltà, può mettersi in contatto con lui: Via Giulio Tarra, 33 - 00151 Roma.

COLPO D'IGENIO 1

Cara redazione zapparola. Vado subito al dunque, perché non pubblicate un numero speciale nel quale recensire i migliori 2000 games per C64 dal lontano 1982 ad oggi?

Martino Salvatore (A25)

Era uno dei nostri progetti segreti per il settantacinquesimo compimese della rivista, ma abbiamo trovato qualche difficoltà tecnica a metterci in contatto col padreterno...

SPACE OVER

Ed è finita anche per questo mese, preparatevi perché il prossimo sarà l'incredibile numero estivo della rivista, ed abbiamo in cantiere per voi tantissime sorprese. (Già, una delle quali sarà l'esame di maturità per Paolo, Dave e Luca... Ci sarà da ridere... NdR)

Ricki

Quickjoy

SV 131

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

CADARIO
EUROPEAN
FOOTBALL™
CHAMP
AMIGA
C64
DOMARK
FANS DEL CALCIO, PRONTI A SCENDERE IN CAMPO! DAL POPOLARE GIOCO DA BAR DELLA TAITO, UN'APPASSIONANTE SFIDA AI PUNTI CHE VI TERRÀ A LUNGO INCHIODATI ALLO SCHERMO. UNA GROSSA NOVITÀ: POTETE DARE INTENZIONALMENTE GINOCCHIATE, CALCI E GOMITATE AD UN ALTRO GIOCATORE: VE LA CAVERETE SOLO SE NON SARETE INDIVIDUATI DALL'ARBITRO! IN CASO CONTRARIO PERDERETE PARTE DELLA VOSTRA FORZA - E QUINDI VELOCITÀ E VOLONTÀ - E FINIRETE PER ESSERE AMMONITI O, NEL PEGGIORE DEI CASI, ESPULSI...
SOFTWARE © TAITO 1992. ARTWORK, PACKAGING AND INSTRUCTIONS © 1992 DOMARK GROUP LTD. PROGRAMMED BY TEQUE LONDON LTD.
PUBLISHED BY DOMARK SOFTWARE LTD.
LEADER
·DISTRIBUZIONE·